Technics

SX-K300/SX-K350/SX-K450

SX-K350

PCM KEYBOARDS

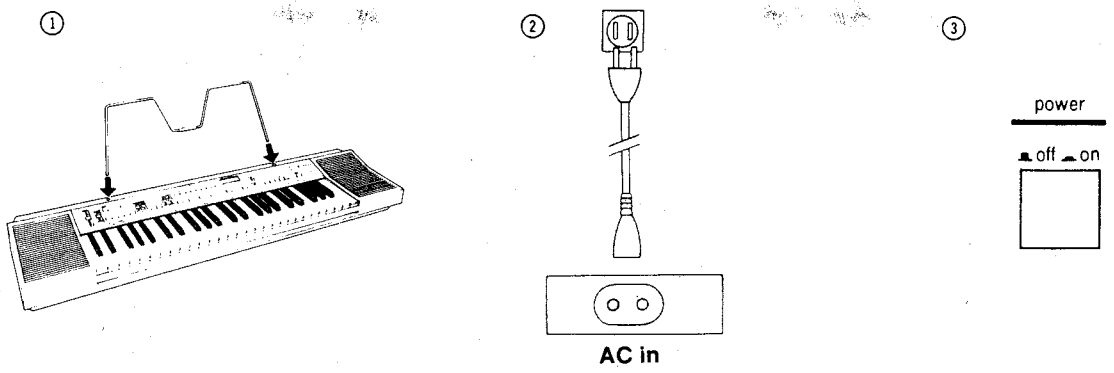
Die umkreisten Nummern auf dem Zusatzblatt geben die Abschnitte dieser Bedienungsanleitung an.

Teil I Einleitung

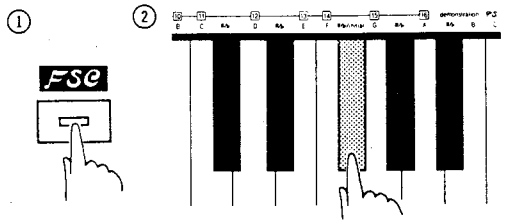
① Das Spielen Ihrer Technics Ist Leicht!

Vorbereitungen

1. Aufstellen des Notenständers.
   Setzen Sie den Notenständer in die beiden Öffnungen im keyboard ein, siehe Abbildung.
2. Schließen Sie das Netzkabel an eine Netzsteckdose an.
3. Schalten Sie den Netzschalter ein.



Standardeinstellungen <initial Modus>.

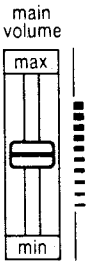


1. Drücken Sie die Taste FSC zum Einschalten.
2. Drücken Sie die Taste **initial** auf dem Keyboard.

- Dieses Keyboard ermöglicht verschiedene Aufnahmefunktionen. Durch Ausführung dieser Bedienung für den <**initial** Modus> werden die ab Werk voreingestellten Einstellungen aktiviert. Die im Play Sequencer und Fullband Setting Computer gespeicherten Inhalte werden nicht verändert.

Spielen

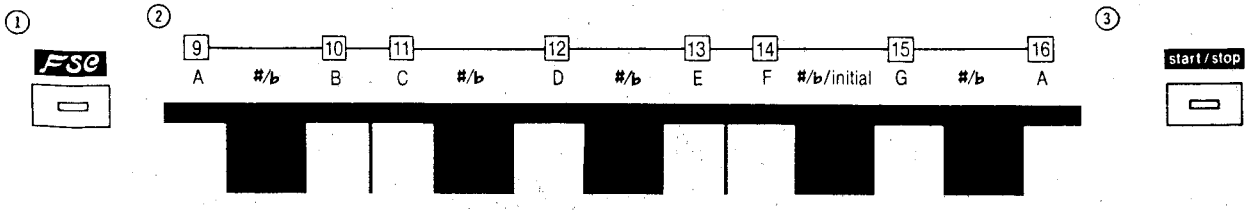
Wir wollen jetzt ein Stück spielen.
Stellen Sie den Lautstärkeregler **main volume** auf einen angenehmen Pegel ein.



Zuerst wollen wir ein Stück automatisch spielen. (PS demo)

8 Stücke vom mitgelieferten Notenblatt sind im Keyboard gespeichert und können automatisch gespielt werden. (Die auf dem Notenblatt notierte Akkordfortschreitung ist einfacher als die im PS demo gespeicherte.)

1. Drücken Sie die Taste FSC.
2. Drücken Sie eine der Tasten [9] bis [16] entsprechend der Nummer des gewünschten Stücks.
3. Drücken Sie die Taste start/stop.

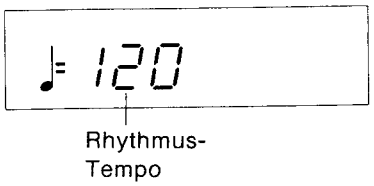


② Musical Display

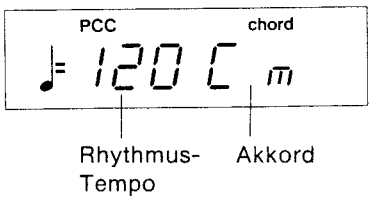
Auf dem LCD-Display wird der Musikinhalt des gerade gespielten Stücks sowie die gewählte Funktion angezeigt.

I. Anzeige des musikalischen Inhalts

a) Beim normalem Spielen:
Nur das Tempo wird angezeigt.



b) Beim Spielen mit Auto Play Chord, Program Chord Computer oder Split (siehe ③, ⑬, ⑮):
Tempo und Akkord werden angezeigt.



- Die Addordbezeichnungen C♯, D♯, G♭, G♯, und A♯ werden als D♭, E♭, F♯, A♭, bzw. B♭, angezeigt.

II. Anzeige des Speicherinhalts

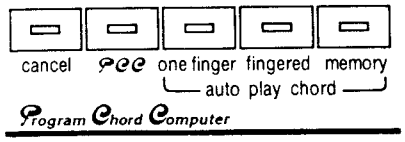
Beim Speichern der Funktionen Program Chord Computer, Play Sequencer, Fullband Setting Computer usw. (Erläuterungen dazu werden später gegeben) wird der jeweilige Speicherinhalt angezeigt. Siehe die betreffenden Abschnitte für nähere Einzelheiten.

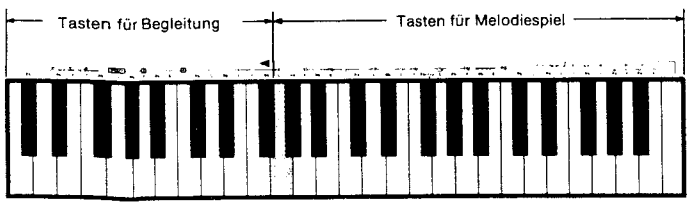
③ Aufteilung des Manuals

Normalerweise kann das gesamte Manual zum Spielen einer Melodie unter Verwendung von **poly presets** und/oder **solo presets** (nur K350/K450) Klangfarben verwendet werden.

Jedoch zum Beispiel für Verwendung des Auto Play Chord ist das Manual in zwei Bereiche aufgeteilt:
Akkorde auf der linken Seite und Melodie auf der rechten Seite.

SX-K300



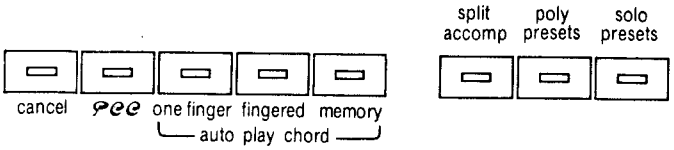


Einstellungen	Tasten
Cancel oder ♪♪♪ ist eingeschaltet	Auf dem gesamten Manual kann eine Melodie gespielt werden.
One finger oder **fingered** ist eingeschaltet	Die 19 Tasten im linken Manualbereich dienen für Begleitung und die rechten Tasten für Melodiespiel.

- Wenn die Taste **cancel** eingeschaltet ist, können bis zu 8 Noten gleichzeitig gespielt werden, und wenn sie ausgeschaltet ist, können in jedem Abschnitt bis zu 4 Noten gleichzeitig gespielt werden.

Wenn Ihr Modell der SX-K300 ist, lassen Sie bitte Seite 28 aus und lesen auf Seite 29 weiter.

DEUTSCH



Einstellungen	Tasten
•**Cancel** eingeschaltet und **split accomp** ausgeschaltet • 𝄐 eingeschaltet	Die Melodie kann auf dem gesamten Manual gespielt werden.
•**Cancel** und **split accomp** eingeschaltet •**One finger** eingeschaltet •**Fingered** eingeschaltet	Der linke Manualbereich ist für Begleitung und der rechte für Melodiespiel (Aufteilung).

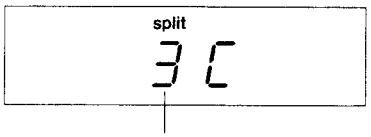
- Bis zu 8 Noten können gleichzeitig nur dann gespielt werden, wenn die Taste **cancel** eingeschaltet und die Taste **split accomp** ausgeschaltet ist. In allen anderen Situationen können bis zu 4 Noten in jedem Abschnitt gleichzeitig gespielt werden. Jedoch nur eine Note kann unter Verwendung der **solo presets** gespielt werden.

DEUTSCH

- Die Aufteilungsposition kann mit dem folgenden Verfahren nach Belieben gewählt werden.
  1. Drücken Sie die Taste record. Die Taste blinkt dann.
  2. Drücken Sie die Taste **split accomp**. Die Taste blinkt langsam.
  3. Drücken Sie die Taste, wo das Manual geteilt werden soll.
     (Die gedrückte Taste und die Tasten rechts davon dienen jetzt für Melodiespiel.)

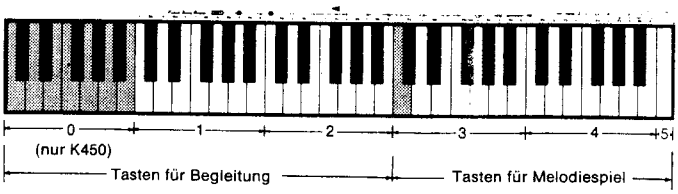
Musical Display

Der Name der angeschlagenen Taste sowie ihre Oktavenlage werden angezeigt.



Diese Zahl entspricht der Nummer der Manualoktave der folgenden Abbildung.

Beispiel:
Wenn die Taste C der dritten Oktave gedrückt wird.

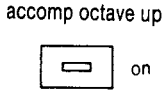


Im **initial** Modus ist die split-Position 2G.

Accomp Octave Up (nur Modell K450)

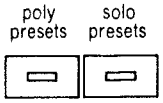
Durch Drücken dieser Taste wird die Begleitung um eine Oktave angehoben.

- Wenn gleichzeitig mit der **accomp octave up**-Taste entweder die **one finger**- oder die 𝄐 -Taste eingeschaltet ist, wird die Begleitung nicht um eine Oktave angehoben.
- Auch wenn die **accomp octave up**-Taste eingeschaltet ist, wird der Teil **left** der Play Sequencer-Wiedergabe nicht um eine Oktave angehoben.
- Wenn beim Speichern des Teils **left** des Play Sequencers die **accomp octave up**-Taste eingeschaltet ist, erzeugt die Taste ganz rechts keinen Ton. Bei Erhöhung der Transposition werden es mehr Tasten, die keinen Ton erzeugen.



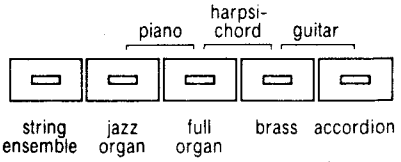
Teil II Erzeugung von Klangfarben und Effekten

④ Orchestral Conductor (nur Modell K350/K450)



Mit diesen zwei Schaltern können Sie zwischen den **poly presets** und den **solo presets** wählen. Wenn beide Schalter eingedrückt sind, erklingen beide Registergruppen gleichzeitig. Sie können diese Schalter während des Spielens bequem umschalten und dadurch mehr Abwechslung in Ihre Musik bringen.

⑤ Poly Presets



Die **poly presets** stellen die folgenden 8 Klangfarben zur Verfügung.

Wenn Sie Modell K350/K450 spielen, schalten Sie die Taste Orchestral Conductor **poly presets** ein.

String ensemble: Diese Register ergeben den vollen rauschenden Klang von Streichinstrumenten, als Solostimmen oder als Streichorchester.

Jazz organ: Eine Jazz-Orgel Registrierung, komplett mit perkussivem Anschlag.

Full organ: Eignet sich sehr gut für die verschiedensten musikalischen Anwendungsbereiche, von sakraler Musik bis zu volkstümlichen Melodien.

Brass: Ein sehr vielseitiges Register, mit dem Blechbläserklänge wie Horn, Posaune oder Saxophon erzeugt werden.

Accordion: Probieren Sie dieses Register als Solo-Register oder in Kombination mit **solo presets**, **clarinet** oder **panflute** aus. (K350/K450).

Piano: Ein sehr realistischer Effekt, der für fast alle musikalischen Bereiche geeignet ist.

Harpsichord: Der eigentümlich trockene Klang eines Cembalos eignet sich nicht nur für klassische Musik, sondern auch für manche moderne Stücke.

Guitar: Ein weich und zart klingendes Register, das Sie für viele musikalische Stimmungen verwenden können.

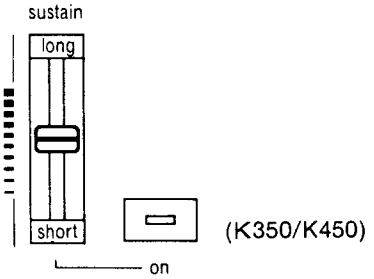
- Drücken Sie für **piano**, **harpsichord** oder **guitar** zwei benachbarte Tasten gleichzeitig.
- Wenn die Tasten **piano**, **harpsichord** oder **guitar** gedrückt gehalten werden, klingt der Klang natürlich aus.

- Eine Änderung der Lautstärke und des Klangs kann auftreten, wenn **string ensemble** zusammen mit sowohl **poly presets** als auch accompaniment gewählt wird. Dies beruht darauf, daß, abhängig davon, wie die Tasten angeschlagen werden, die gemischten elektrischen Wellenformen Interferenzen bilden können, so daß ein Teil der Frequenz verschwindet. (Dies ist ein Problem des Tempos und weist nicht auf eine Fehlfunktion hin.)

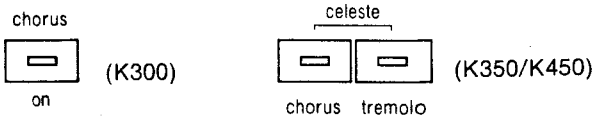
Sustain ist das langsame Ausklingen der Töne nach Loslassen der Tasten.

Die Taste **on** fügt den Effekt den **poly presets** hinzu. Die Dauer des Ausklingens wird mit dem Schieberegler eingestellt.

- Selbst bei ausgeschaltetem **sustain on** können Sie die Zeitdauer des leisen Ausklingens (decay) nach Anschlagen der Tasten mit dem Schieberegler regulieren.
- Bei Anschluß des als Sonderzubehör erhältlichen Pedals (SZ-P1) an den **Sustain/Program** Anschluß können Sie den Sustain-Effekt damit ein- und ausschalten. (Siehe ⑲.)



⑥ Effect



Die folgenden Effekte können mit den **poly presets** Klangfarben verwendet werden.

Chorus erweitert ein Register der **poly presets**, so daß es wie viele klingt—ein sehr wirksamer Effekt.

Tremolo, erzeugt allmählich einen vollen Theater-Tremolo Effekt (nur K350/K450).

Mit dem **celeste**-Effekt läßt sich eine farbige, neue Dimension gewinnen, als ob Sie in einem großen Konzertsaal oder auf einem riesigen Schauplatz spielen (nur Modell K350/K450).

- Für **string ensemble** sind bereits spezielle Effekte eingestellt, und die Taste(n) effect bewirken keine Veränderung. Wenn das Manual aufgeteilt ist, können die effect Tasten benutzt werden, Abschnitten Spezialeffekte zuzuweisen, die nicht mit dem **string ensemble** gewählt wurden.

⑦ PCM Solo Presets (nur Modell K350/K450)

Technics hat die Schaffung Synthesizer-Klangeffekten leicht gemacht—sie sind schon voreingestellt! Jede durch das PCM-System produzierte Stimme klingt realistisch und weist alle typischen Eingenschaften des jeweiligen Instruments auf.

- Die folgenden 8 Klangfarben stehen durch die **solo presets** zur Verfügung.
- Schalten Sie die Taste Orchestral Conductor **solo presets** ein.

Clarinet: Eine vollklingende Holzbläserstimme, hervorragend geeignet für sanfte und zarte Solo-Melodien.

Panflute: Dieses Register klingt so echt, daß Sie kaum glauben werden, Ihr Technics Instrument zu hören. Der sanfte, weiche Flötenton, die Atemgeräusche des Spielers, es ist alles perfekt mit einprogrammiert.

Flute ist eine reine, frei klingende Stimme, die sich mit jeder Art von Melodie sehr wirksam einsetzen läßt.

Cosmic ist ein Sound aus dem Bereich des Weltraums, wie man ihn in der modernen U-Musik von den Synthesizern her kennt.

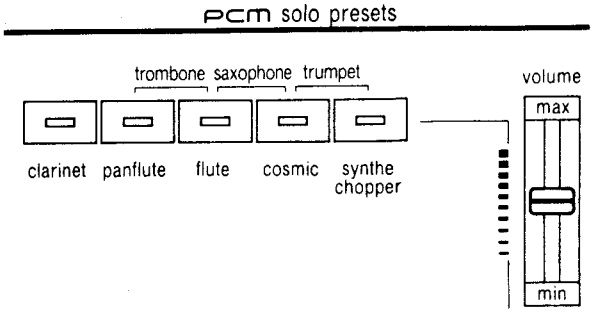
Synthe chopper ist ein Perkussionsregister mit "Patsch"-Effekt, sehr geeignet für Jazz- oder Rock-Musik.

Trombone: Der runde satte Klang der Posaune kann sehr schön mit vielen anderen Registern gemischt werden.

Saxophone klingt wie ein richtiges Tenor-Saxophon.

Trumpet: Dieses Trompeten-Register übertönt mit seinem funkelnd-brillanten Klang alle anderen Register.

- Drücken Sie für **trombone**, **saxophone** oder **trumpet** gleichzeitig die beiden benachbarten Tasten.



Mit dem Schieberegler **volume** können Sie die Lautstärke der **solo presets**-Register im Verhältnis zu den übrigen Registern einstellen.

- Alle diese Register sind monophon, das heißt, daß sie nur in Einzeltönen klingen, unabhängig davon, wieviele Tasten Sie auch anschlagen.

- Spielen Sie biem Mischen von **poly presets** und **solo presets** den Akkord mit der linken Hand und die Melodie mit der rechten Hand. Der Ton der **solo presets** wird nicht mit den mit der linken Hand gespielten Akkorden gemischt, so daß Solospiel möglicht ist. (Wenn das Intervall zwischen dem Akkord und der Melodie weniger als eine volle Note beträgt, wird der **solo presets** Klang zur linken Hand versetzt.)

- Der Klang von Presets wie **clarinet** und **panflute** wird in einer tieferen Lage als der der tatsächlichen Instrumente erzeugt. Wenn sie jedoch, besonders in der tiefsten Oktavenlage, eine Taste anschlagen, dauert es etwas länger, bis der volle Klang entsteht. Beim Spielen in schnellem Tempo empfiehlt es sich daher, in einer höheren Lage zu spielen, damit eine wirksame Darbietung gewährleistet ist.

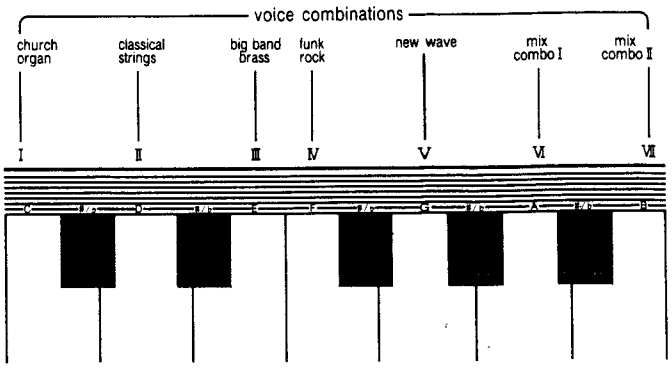
- Beim K450 erzeugt die niedrigste Oktave der Tastatur keinen Klang, wenn die Transposition auf [C] eingestellt ist. Bitte spielen Sie im Bereich über der Markierung " ► " der **solo presets**.

⑧ Voice Combinations (nur Modell K450)

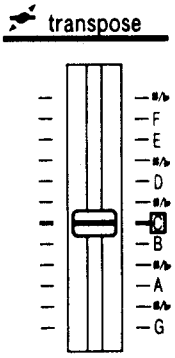
Sieben Registrationsarten mit Stimm- und Effektkombinationen sind vorprogrammiert. Jede gewünschte Kombination kann mühelos gewählt werden.
Einstellverfahren:

1. Drücken Sie die FSC-Taste zum Einschalten.
2. Drücken Sie eine gewünschte Taste aus **I** bis **VII**.

- Spielen Sie für Klangfarben (II bis VII), die durch Kombination von **solo presets** voreingestellt wurden, im Bereich über der Markierung " ► " über den **solo presets**, wenn die Transposition auf [C] eingestellt ist.



⑨ Transpose



Nehmen wir einmal an, daß Sie ein Stück in C-Dur eingeübt haben und dazu singen möchten. Sollte Ihnen diese Tonart zu hoch oder zu tief sein, haben Sie zwei Möglichkeiten: entweder üben Sie das Stück in einer anderen Tonart ein oder Sie verwenden die Transpose-Vorrichtung.

Bewegen Sie den Schieberegler aus der normalen Tonart C-Dur in die gewünschte transponierte Tonart.

- K350 . . . Beim Transponieren eine tiefere Tonart geben die untersten Tasten keine **solo presets** und Play Sequencer **bass** Töne ab.
- K450 . . . In [C]-Position werden die tiefsten Oktaven der **solo presets** nicht ausgegeben. Die Anzahl der Tasten, die keinen Ton abgeben, nimmt bei Transponieren in eine höhere Tonart ab, beim Transponieren in eine tiefere Tonart zu.
  Beim Transponieren in eine tiefere Tonart geben die untersten Tasten keine **poly presets** und Play Sequencer **bass** Töne ab. Die Anzahl dieser Tasten entspricht der Anzahl der Noten, um die eine Veränderung vorgenommen wurde.

DEUTSCH

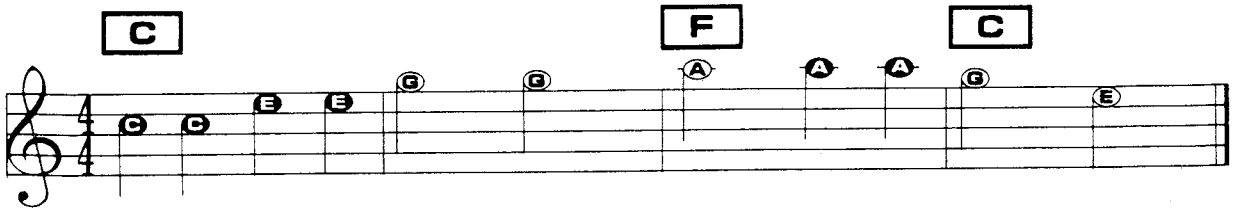
⑩ Techni-Chord

techni-chord

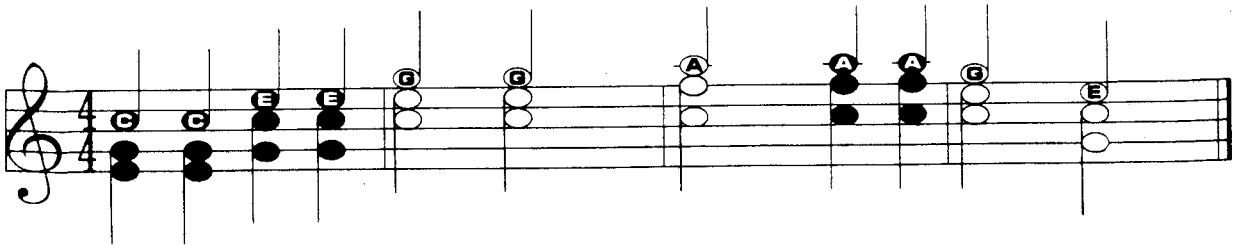
Wenn Sie Techni-Chord zusammen mit Auto Play Chord oder dem Program Chord Computer einschalten, klingen Melodien, die Sie mit nur einem Finger spielen wie von einem professionellen Organisten gespielt. Die Akkorde, die Sie im Akkordbereich des Manuals spielen (siehe Auto Play Chord), werden mit den Melodietönen im Solobereich des Manuals gekoppelt. Schalten Sie versuchsweise **full organ** ein, und spielen Sie das untenstehende Musikbeispiel entweder mit Einfinger-Akkorden oder mit Akkorden, die Sie selbst mit den Fingern greifen.

- Beim Spielen des K350/K450 kann die Techni-Chord Funktion auch verwendet werden, wenn **cancel** und **split accomp** eingeschaltet sind.

Holy, Holy, Holy



Schalten Sie jetzt **techni-chord** ein, und spielen Sie das Musikbeispiel noch einmal. Wie es dann klingt, haben wir hier ausgeschrieben: Eine Melodie in dreistimmigen Akkorden!



HINWEIS: Mit eingeschaltetem Auto Play Chord können Sie die Melodie auf den Melodietasten spielen. Wenn Sie die Akkorde im Program Chord Computer gespeichert haben, können sie die Melodie mit Techni-Chord auf allen Tasten spielen. Vergessen Sie nicht, die Melodie mit nur einem Finger zu spielen—alles Weitere macht Techni-Chord!

⑪ PCM Drum Percussion (Rhythmus Automatik)

Das Rhythmusgerät ist zur Erzielung realistischer Klänge in Digitaltechnik (PCM) aufgebaut. Es ist mit acht Rhythmus-Wählschlatern, einer Start/Stop-Vorrichtung, einer Tempo-Lampe und Volume und Tempo Reglern versehen.

Die Rhythmus-Schalter lösen sich gegenseitig aus—wenn Sie einen Schalter betätigen, erlischt die Kontrollampe zum vorher betätigten Schalter und der neue Rhythmus wird eingeschaltet.

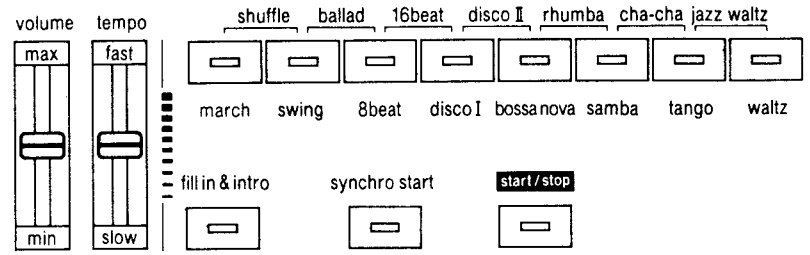
Mit dem Schalter start / stop können Sie den Rhythmus sofort ein- oder ausschalten. Der Rhythmus fängt immer auf dem ersten Taktschlag an. Die Leuchtdiode auf diesem Schalter leuchtet jeweils beim ersten Taktschlag eines Taktes auf. Mit Hilfe dieser Taktlampe können Sie den Zusammenhang zwischen den Noten und den Schlagzeugrhythmen bequemer erkennen, und Sie wissen während des Spielens immer, „wo Sie sind".

Synchro start: Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, fängt der Rhythmus erst an, wenn Sie im Akkordbereich des Manuals eine Taste anschlagen.

Volume: Mit diesem Schieberegler können Sie die Lautstärke des automatischen Rhythmus-Geräts den übrigen Registern anpassen.

Tempo: Mit diesem Regler bestimmen Sie das Tempo, die Geschwindigkeit der rhythmischen Figuren.

PCM drum purcussion

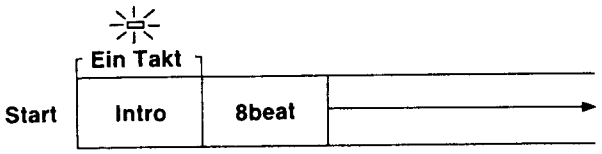


⑫ Fill in & Intro

Mit dieser Vorrichtung können Sie einen Takt Schlagzeug-solo als Einleitung für ein Musikstück oder als Überleitung zwischen Teilen eines Stückes einschalten. Am **8beat** Rhythmus wollen wir diese Möglichkeit hier erläutern:

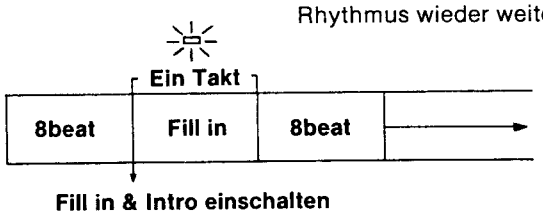
Als Intro (Einleitung):

1. Schalten Sie den **8beat**-Rhythmus ein.
2. Schalten Sie **fill in & intro** ein. Die Anzeigelampe leuchtet auf.
3. Starten Sie den Rhythmus mit dem start / stop Schalter. Das Schlagzeug fängt mit der Einleitung an und geht dann in den **8beat**-Rhythmus über. Nach der Einleitung erlischt die Anzeigelampe.



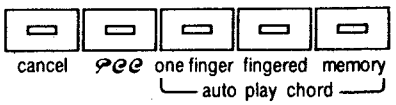
Als fill-in (Überleitung oder Zwischenspiel):

1. Schalten Sie den **8beat**-Rhythmus ein.
2. Starten Sie das Rhythmus-Gerät.
3. An der Stelle, wo Sie einen Takt Schlagzeugsolo haben möchten, drücken Sie den Schalter **fill in & intro** ein. So fort kommt ein Takt Zwischenspiel, dann klingt der **8beat**-Rhythmus wieder weiter.



- Wenn das als Sonderzubehör erhältliche Pedal SZ-P1 angeschlossen ist, kann **fill in & intro** mit dem Pedal geregelt werden. (Siehe ⑲.)

⑬ Auto Play Chord



Auto Play Chord ist eine wesentliche Hilfe beim Spielen und eine Vorrichtung, die auch fortgeschrittenen Spielern viel Freude bringen wird. Zusammen mit anderen Technics Vorrichtungen können Sie mit Auto Play Chord sehr interessante Klangwirkungen mit nur einem Finger jeder Hand erzielen. Auch können Sie mit Auto Play Chord lernen, Ihr Instrument in herkömmlicher Weise zu spielen. Wir wollen uns das einmal ansehen...

One finger: Bei gedrücktem Schalter **one finger** (ein Finger) klingt, wenn Sie irgendeine der Tasten des Akkordbereichs anschlagen, ein voller sogenaannter Dur-Akkord (Symbol: C, E♭, usw.). Wenn Sie Septimen-Akkorde (G7, A♭7, usw.) spielen wollen, schlagen Sie zusammen mit der entsprechenden Akkordtaste auch irgendeine weiße Taste links von der Akkordtaste an. Für Moll-Akkorde(Am, F♯m, usw.) schlagen Sie zusammen mit der entsprechenden Akkordtaste irgendeine schwarze Taste links von der Akkordtaste an. Hin und wieder werden Sie auch Moll-Septimen-Akkorde (Dm7, B♭m7, usw.) spielen müssen. Dazu schlagen Sie die entsprechende Akkordtaste zusammen mit irgendeiner weißen UND irgendeiner schwarzen Taste links von der Akkordtaste an. (Eine Taste innerhalb von 5 Tasten vom Akkordgrundton entfernt drücken.)

Fingered: Wenn diese Taste eingedrückt ist, können Sie im Akkordbereich des Manuals beliebige Akkorde mit den Fingern greifen. Bei jedem Akkord wird automatisch der richtige Baßton mitklingen.

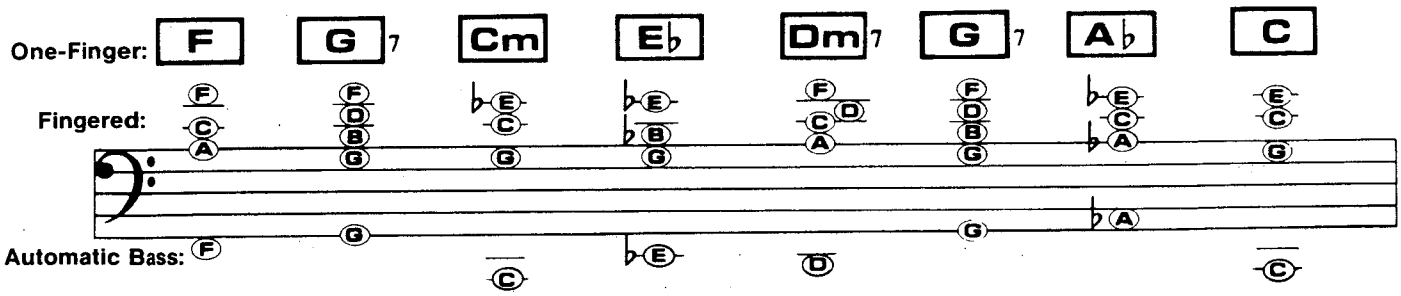
Memory: Ist der Schalter **memory** eingeschaltet, klingen der Akkord und der Baßton noch weiter, nachdem Sie die Taste(n) schon losgelassen haben. Der Akkord und der Baßton klingen so lange weiter, bis Sie einen neuen Akkord anschlagen.

Cancel: Bei Betätigung dieses Schalters wird die Auto Play Chord Vorrichtung ausgeschaltet und Sie können wieder in herkömmlicher Weise spielen.

Schalten Sie Ihr Instrument ein und spielen Sie die Akkorde aus dem untenstehenden Musikbeispiel. Wenn Sie den Schalter **one finger** einschalten, spielen Sie die Taste mit dem gleichen Namen wie im Akkord-Symbol. Wenn Sie in der Stellung **fingered** spielen, greifen Sie die Akkorde mit der linken Hand. Wenn Sie dazu **memory** verwenden, haben Sie mehr Zeit, die richtigen Tasten zu finden.

- Wenn die Taste **memory** gedrückt wird, während **cancel** und **split accomp** eingeschaltet sind, wird ein Baßton entsprechend dem auf dem Begleitungsbereich gespielten Akkord automatisch gespielt (nur K350/K450).

DEUTSCH



⑭ Rhythmic Orchestra

Diese Vorrichtung erzeugt, wenn Sie Auto Play Chord verwenden, die Begleitung (Akkorde und Baßtöne). Wenn Sie ohne den automatischen Rhythmus spielen, klingt die Begleitung ununterbrochen weiter. Sobald Sie den automatischen Rhythmus einschalten, werden die Baßtöne und die Akkorde genau im Takt mit dem Rhythmus unterbrochen.

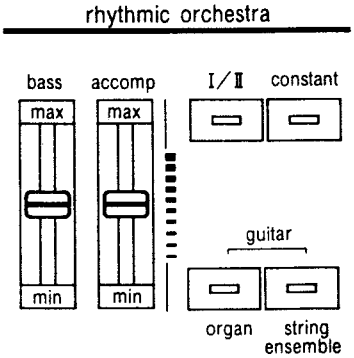
Accomp: Mit diesem Regler können Sie die Lautstärke der Akkorde den übrigen Technics-Registern anpassen.

Der Regler **bass** dient zum Einstellen der Baßlautstärke.

I/II: Es gibt zwei Muster, aus denen gewählt werden kann, und diese Muster ändern sich abhängig von der verwendeten Klangfarbe. Wenn die LED (das Anzeigelämpchen) aufleuchtet, ist die Begleitung II eingeschaltet.

Entweder die Begleitung I oder II werden vom gewählten Rhythmus beeinflußt.

- Beim Spielen des K300 kann die Begleitung entweder **guitar** oder **string** sein. (Wenn die LED leuchtet, ist die Funktion **string** eingeschaltet.)
- Beim Spielen des K350/K450 kann die Begleitung aus **organ, string ensemble** oder **guitar** gewählt werden. (Für **guitar** müssen zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden.)
- Wenn andere Klangfarben als **guitar** gewählt wurden und die Taste **constant** eingeschaltet ist, wird der Akkord ausgehalten (nur K350/K450).



(K350/K450)

Teil IV Speicherung der Akkordfortschreitung und des Spiels

Der mit der Taste record gespeicherte Inhalt bleibt auch bei abgeschaltetem Netzschalter ca. 1 Woche lang gespeichert.

⑮ Program Chord Computer

Der Program Chord Computer ist eine fantastische Neuerung, die speziell für die Technics-Keyboards entwickelt wurde. Sie lesen es richtig: In diesem Technics-Modell ist ein Computer eingebaut! Damit können Sie die gesamte Akkordbegleitung eines Musikstückes vorprogrammieren und direkt speichern. Der größte Vorteil dürfte wohl sein, daß das Instrument mit dieser Vorrichtung Begleitung und Rhythmus eines Musikstücks wiedergeben kann, während Sie sich beim Üben und Spielen ganz auf die Melodie konzentrieren können.

Diese Vorrichtung läßt sich auch zusammen mit dem Fullband Setting Computer, der später erläutert wird, verwenden.

Der Program Chord Computer wird mit den nebenstehend gezeigten Schaltern und den acht Tasten auf der rechten Seite des Manuals bedient.

HINWEIS: Sie können bis zu 100 Akkorde einprogrammieren, bevor der Speicher voll ist. Ein Vierteltakt sowie die Taste *D.S.* werden als zwei Akkorde gezählt. Wenn der Speicher des Computers voll ist, ertönt ein Piepton.

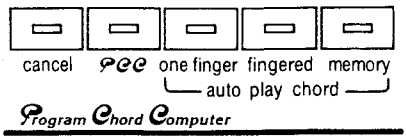
PCC: Mit diesem Schalter wird der Computer, nachdem der Schalter record betätigt ist, für das Einspeichern von Akkorden vorbereitet.

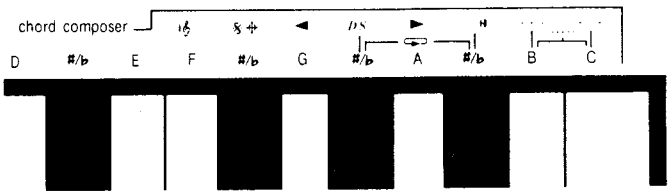
Die eigentliche Speicherung der Akkorde im Computer erfolgt mit den sieben Tasten. Diese Tasten haben folgende Funktionen:

speichert einen Akkord für die Dauer eines ganzen Taktes (einen Akkord pro Takt).

speichert einen Akkord für die Dauer eines halben Taktes (zwei Akkord pro Takt).

(gleichzeitiges Anschlagen zweier Tasten) speichert einen Akkord für die Dauer eines Vierteltaktes (vier Akkorde pro Takt).





Die Tasten Amend (► ◄) werden für die Korrektur oder für das Ändern bereits eingespeicherter Akkorde verwendet.

Der Schalter wird betätigt, wenn das Einspeichern von Akkorden wieder vom Anfang beginnen soll.

Die Taste wird nach dem letzten Akkord einer gespeicherten Reihenfolge gedrückt.

Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten wird die Einspeicherung beendet, und die Darbietung kann automatisch wiedergegeben werden.

Mit Hilfe der Taste und *D.S.* können Sie Akkorde in Übereinstimmung mit der Musikschreibweise speichern, wodurch der Speichervorgang erleichtert wird. Dies wird später ausführlich erläutert.

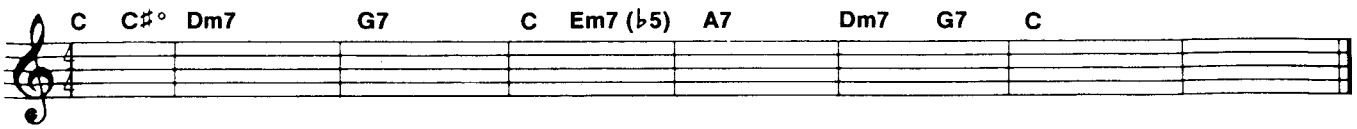
Musical Display

Nachstehende Akkorde können gespeichert werden:

Major	Minor	Seventh	Minor Seventh	Augmented	Diminished	Minor Seventh Flat Fifth	Major Seventh	Minor Major Seventh	Seventh Suspended Fourth
C	Cm	C7	Cm7	Caug	C° or C dim.	C$^{\phi}$ or Cm7 (♭5)	CM7 or C maj. 7	CmM7	C7sus4

Benutzen Sie die Akkorde aus untenstehendem Beispiel, um sich mit der Bedienung des Program Chord Computers vertraut zu machen. Gerade weil viele verschiedene Akkorde angegeben sind, werden Sie sich schnell zurechtfinden.

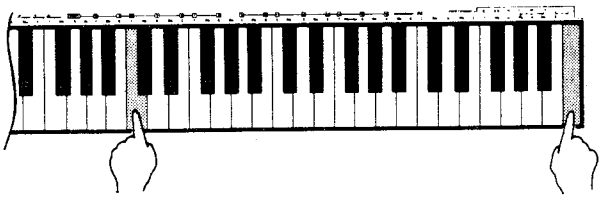
Einige dieser Akkorde stehen nicht in der Betriebsart One-Finger zur Verfügung. Das ist jedoch kein Problem, da der Computer die Betriebsarten One-Finger und Fingered leicht mischen kann.



Das Speichern von Akkorden In den Computer

1. Schalten Sie record und PCC ein. Der Computer ist jetzt auf die Speicherung von Akkorden vorbereitet.

   Spielen Sie einen C-Dur Akkord in der Betriebsart One-Finger oder Fingered. SCHALTEN SIE JEDOCH "ONE FINGER" ODER "FINGERED" NICHT EIN, sonst werden die Akkorde nicht gespeichert. Währen Sie die Taste(n) vom C-Dur Akkord wird festhalten, drücken Sie die Taste . Der Akkord wird weiterklingen, wenn Sie die Taste(n) festhalten. Sobald Sie die Taste anschlagen, erklingt ein „Piepser", das ist das Zeichen, daß der Akkord jetzt im „Gedächtnis" des Computers gespeichert ist. BEDENKEN SIE IMMER: Erst NACHDEM Sie den gewünschten Akkord hören, sollten Sie eime der Tasten oder drücken.



   Den C♯ vermindert Akkord (C♯°) gibt est nicht in der Betriebsart One-Finger. Diesen Akkord (C♯-E-G-B♭) müssen Sie mit den Fingern greifen. Halten Sie den Akkord fest und drücken Sie abermals die Taste. Wieder wird ein „Piepser" erklingen, und der erste Takt ist fertig.

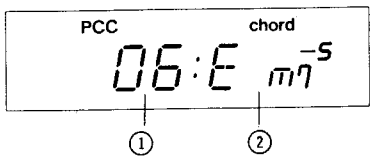
   Im zweiten Takt kommt nur der Dm7 Akkord vor. Wenn Sie diesen Akkord nicht mit den Fingern greifen wollen, drücken Sie eine D-Akkord-Taste und dazu links davon eine beliebige schwarze Taste (für Moll) und eine beliebige weiße Taste (für die Septime). Das ganze halten Sie fest und schlagen die Taste an. Auch der zweite Takt ist jetzt fertig.

   So machen Sie mit den Akkorden aus dem Beispiel weiter, wobei Sie jeweils nach Bedarf die Tasten oder drücken. Übringens: Die Noten vom Em7 (♭5) sind: E-G-B♭-D. Der letzte C-Dur Akkord soll zwei Takte dauern. Während Sie die Taste(n) vom Akkord festhalten, schlagen Sie die Taste zweimal an, für jeden Takt einmal.

2. Drücken Sie jetzt die Taste . Der Speichervorgang ist hiermit beendet, die record Funktion wird ausgeschaltet. Die Anzeigelampe auf dem Program Chord Computer Schalter leuchtet jedoch noch immer.

Musical Display

Sequenznummer und Akkordbezeichnung werden auf dem Musical Display angezeigt.



① Nummer der Akkordfolge
② Akkordbezeichnung

Tasten *D.S.*, 𝄋 und 𝄀 werden als *d*, 5 bzw. *E* angezeigt.
Nach gleichzeitigem Drücken der Tasten *D.S.* und erscheint.

Was Sie noch über das Speichern von Akkorden wissen sollten...

- Um „no chord" (N.C., das heißt: Kein Akkord) zu speichern, drücken Sie je nach Bedarf die Taste oder ohne einen Akkord zu spielen.

Die automatische Wiedergabe der programmierten Akkordfolge stoppt nach einem Durchgang. Für wiederholtes automatisches Abspielen führt man im obigen Bedienungsschritte 2 die nachstehenden Verfahrensschritte aus.

- Wiederholung der gespeicherten Akkordfolge, bis der Rhythmus stoppt.
  Statt der Taste drücken Sie die Taste
  (drücken Sie gleichzeitig die Taste *D.S.* und).

- Bestimmung der Anzahl von Wiederholungen (bis zu 8 mal).
  Anstatt die -Taste zu drücken, wird gleichzeitig die *D.S.*-Taste und eine Taste von 1 bis 8 (auf dem unteren Manual) entsprechend der gewünschten Anzahl von Wiederholungen (z.B. die Taste 3 für 3 Wiederholungen) gedrückt. Daraufhin dir -Taste drücken.

DEUTSCH

Das Abspielen der gespeicherten Akkorde

Überprüfen Sie, ob die LED-Anzeige vom Computer aufleuchtet, und **starten Sie einen Rhythmus nach Ihrer Wahl**. Die gespeicherten Akkorde werden jetzt nacheinander für die eingespeicherte Taktzahl rhythmisch abgespielt.

Wenn Sie eine Reihenfolge eingespeicherter Akkorde abspielen lassen und das Programm unterbrechen und wiederholen möchten (weil Sie vielleicht einen Fehler in der Melodie gemacht haben), betätigen Sie den start/stop Schalter. Die rhythmische Begleitung stoppt sofort, und der Programmablauf kehrt zum Anfang zurück. Jetzt können Sie noch einmal starten und von vorne beginnen.

Das Korrigieren oder andern gespeicherter Äkkorde

Nehmen wir an, daß Sie den A7 Akkord aus dem Beispiel in einen E♭7 Akkord ändern möchten. Hier zeigen wir zwei Methoden:

Mit dem automatischen Rhythmus

1. Schalten Sie record und 𝆑 ein.
2. Schalten Sie mit dem Schalter start/stop den Rhythmus und damit den Programmablauf der Akkorde ein.
3. Schalten Sie den Rhythmus aus wenn der A7 Akkord erreicht ist.
4. Spielen Sie den neuen E♭7 Akkord und halten Sie die Taste(n) fest; schlagen Sie die Taste an. Jetzt ist der neue Akkord eingespeichert.
5. Betätigen Sie die Taste 𝆑 noch einmal.

Mit dem Amend Tasten (►) oder (◄)

1. Schalten Sie record und 𝆑 ein.
2. Drücken Sie für jeden Akkord des Programms die Taste ► einmal. In diesem Beispiel ist der A7 Akkord der siebente Akkord im Programm. Lesen Sie das Beispiel mit, und drücken Sie die Taste ► siebenmal.
3. Wenn Sie den Akkord, den Sie ändern wollen hören, halten Sie inne.

Schritte 4 und 5 wie oben.

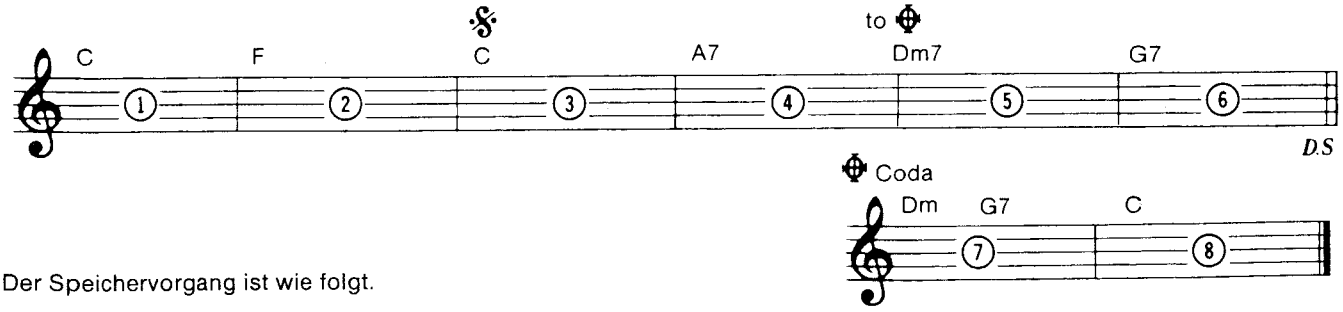
In ähnlicher Weise können Sie die Taste ◄ verwenden, wenn Sie vom Schluß einer Programmfolge schrittweise zurückfahren möchten.

Was Sie noch über das Ändern der Akkorde wiessen solten...

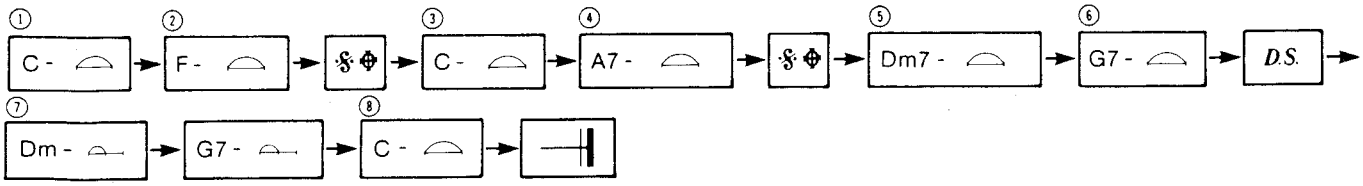
- Die Tasten ► und ◄ funktionieren nur, wenn das Rhythmus-Gerät ausgeschaltet ist und die Schalter record und 𝆑 eingeschaltet sind.
- Jedesmal wenn Sie die Taste ► drücken, geht die Programmfolge um einen Akkord weiter; jedesmal wenn Sie die Taste ◄ drücken, geht das Programm um einen Akkord zurück. Dabei ist es unerheblich, ob die Akkorde für die Dauer eines ganzen oder eines halben Taktes gespeichert wurden.
- Sollten Sie während des Programmierens eine falsche Akkordtaste oder einen falschen Akkord gespielt haben, drücken Sie die Taste ◄ und spielen den richtigen Akkord.

Gebrauch der Tasten 𝄋 𝄌, und *D.S.*

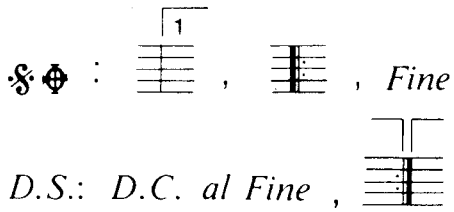
Nach Drücken der Symboltasten in Übereinstimmung mit den Angaben des Musikstücks wird der Akkord für den betreffenden Takt gespeichert. Jetzt speichern wir als Beispiel das folgende kurze Stück.



Der Speichervorgang ist wie folgt.

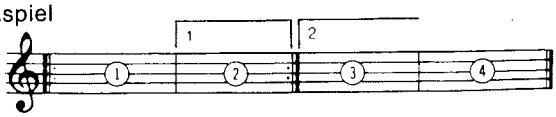


Mit Wiederholungszeichen komponierte Musik, mit Ausnahme von Verwendung der 𝄋 𝄌, *D.S.*-Taste kann wie folgt gespeichert werden.

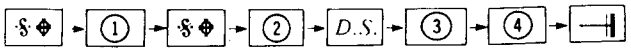


(Für , die 𝄋 𝄌, und die *D.S.*-Taste nacheinander drücken.)

Beispiel



Der Speichervorgang ist wie folgt.



Folgende Musik kann unter Verwendung der 𝄋 𝄌, und *D.S.*-Tasten nicht gespeichert werden.

- Wenn die Stellung von 1 und 𝄌 gleich sind.
- Wenn sich die Bereiche von 2 Wiederholungen überschneiden.
- Wenn die Stellung von und *D.C.* oder *D.S.* gleich sind.

Speichern von Stimmen, Effekten und Rhythmus

Neben der Akkordfortschreitung können auch Änderungen für Stimme, Effekt und Rhythmus im **Program Chord Computer** gespeichert werden.

- Nicht gespeichert werden können:
  start/stop, synchro start, split accomp, memory, record, Play Sequencer, Auto Play Chord, FSC, und Lautstärkeeinstellung.
- Speichern von Stimmen, Effekten und Rhythmus
  Vor Speichern eines Akkords müssen Sie die Tasten für Stimme, Effekt und Rhythmus drücken, die Sie speichern wollen. Dadurch werden Stimme, Effekt und Rhythmus am Anfang des nächsten Taktes gespeichert. Die Speicherung wird fortgesetzt, bis Stimme, Effekt und Rhythmus neu spezifiziert werden.
- Zum Speichern von fill in & intro:
  Durch Drücken der **fill in & intro**-Taste zu Beginn eines Stücks wird das Intro gespeichert. Durch Drücken der Taste nach Speichern eines Akkordes wird das Fill In für einen Takt zu Anfang des Akkordes gespeichert.
- Nachdem die Akkordsequenz beendet ist, können Sie mit der zuletzt gewählten Stimme weiterspielen. Falls Sie jedoch aufhören zu spielen, kehrt die erste Stimme nach sechs Sekunden zurück.
- Die Stimme ändart sich einen halben Taktschalg vor dem Rhythmus, so daß Sie mit dem Rhythmus im Tempo bleiben können.
- Wenn das Musikstück wiederholt wird, überschneidet die letzte Stimme des Stücks die erste Stimme der zweiten Sequenz. Um die erste Stimme der zweiten Sequenz genau abzugrenzen, speichern Sie die gewünschte Stimme erst, nachdem der letzte Akkord gespeichert wurde.
- Bis zu 11 Wahlmöglichkeiten von Stimmen, Effekten und Rhythmus können gespeicher werden. (Die Speicherung von Stimme, Effekt und Rhythmus der Reihe nach wird als eine Wahl gezählt.)

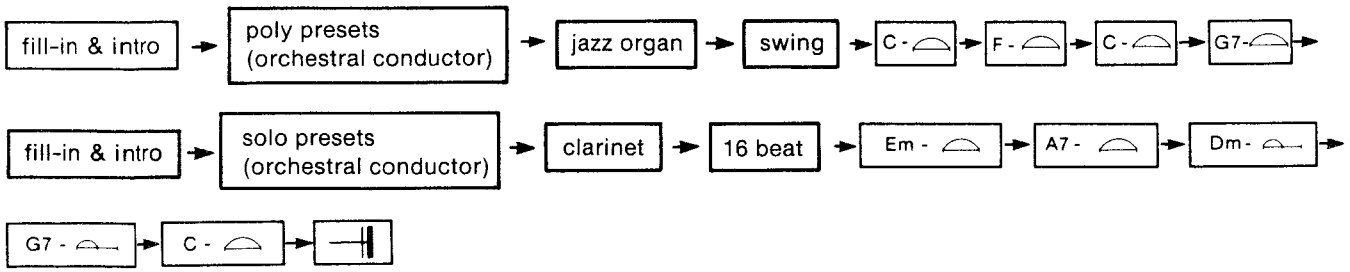
Auch wenn die zu speichernden Tasten bereits leuchten, müssen sie noch ein- oder zweimal gedrückt werden, so daß sie immer noch leuchten. Bei jedem Drücken einer Taste ertönt ein Signalton.

DEUTSCH

- **Wir speichern einmal folgendes:**

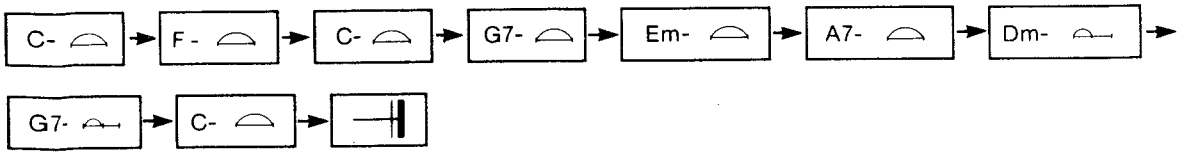
chord		C	F	C	G7	Em	A7	Dm G7	C
fill in & intro	intro				fill in				
Stimmen		poly presets: jazz organ				solo presets: clarinet			
drum percussion		swing				16 beat			

Führen Sie nach Drücken der record -Taste under der PEE -Taste hintereinander den Speicherbetrieb wie folgt aus:



- Es ist auch möglich, Stimmen, Effekte und Rhythmus zu speichern, nachdem nur die Akkorde gespeichert wurden. Wir speichern einmal das obenstehende Beispiel unter Anwendung der folgenden Schritte.

1. Zunächst nur die Akkorde speichern.



2. Die record -Taste und anschließend die PEE-Taste drücken.
3. Die **fill in & intro**-Taste drücken.
4. Drücken Sie die Taste Orchestral Conductor **poly presets**.
5. Drücken Sie die Taste **jazz organ**.
6. Drücken Sie die Taste **swing**.
7. Um den Akkord in die G7-Stellung zu bewegen, die Forward-Taste (►) viermal drücken.
8. Die **fill in & intro**-Taste drücken.
9. Drücken Sie die Taste Orchestral Conductor **solo presets**
10. Drücken Sie die Taste **clarinet**.
11. Drücken Sie die Taste **16 beat**.
12. Die PEE-Taste drücken.

⑯ Play Sequencer

Der **Play Sequencer** speichert Ihre Darbietung— die Melodie, die Sie spielen, und Änderungen der Effekte. Das gespeicherte Spiel kann jederzeit abgerufen und automatisch wiedergegeben werden.

SX-K300

Der Melodie-Bereich (**poly presets**) kann gespeichert werden.

Speicherung

Registrierung-Einstellungen

1. Stellen Sie die Stimmen und Effekte des zu speichernden Musikstücks ein.
   - Falls eine Einleitung gewünscht ist, schalten Sie die Taste **fill in & intro** ein.

- Wenn die Play Sequencer Speicherung verwendet wird, so wird diese Einstellung automatisch abgespeichert.
- Falls erforderlich, speichern Sie zuvor die Einstellung des Program Chord Computer usw.

DEUTSCH

Speichern der Darbietung

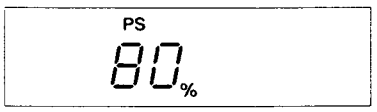
2. Drücken Sie die Taste record . Die Taste blinkt dann.
3. Drücken Sie die **Play Sequencer** Taste. Die Taste blinkt dann langsam.
4. Spielen Sie das zu speichernde Musikstück.
   - Falls gewünscht, starten Sie den Rhythmus und spielen Sie die Teile, die gespeichert werden sollen. Während des Spielens kann der Rhythmus ein- und ausgeschaltet werden.
5. Nach dem Spielen drücken Sie zum Ausschalten die Taste record .
   - Statt der Taste record kann wahlweise auch die betreffende Taste des **Play Sequencer** gedrückt werden, so daß der Play Sequencer ausgeschaltet und die Aufnahme beendet wird.

- Die **one finger** und **fingered** Funktionen können nicht gespeichert werden.
  Zum Speichern von Begleitung im **Play Sequencer** zuerst die Akkordfortschreitung im Program Chord Computer speichen und dann die Melodie mit der Akkordfortschreitung spielen.
- Die Speicherkapazität ist wie folgt:
  Anzahl der Töne: 480 Töne
  *Zusatzfunktionen: 10 Schritte
  * Beim Speichern können auch die Zusatzfunktionen wie Ändern der Klangfarben und Effekte mit abgespeichert werden.

- Zählen der Anzahl der Töne
  Das Anschlagen und Loslassen einer Taste wird als ein Ton gezählt.
- Das Rhythmus-Tempo kann bei der Wiedergabe beliebig eingestellt werden. Beim Speichern kann deshalb auch langsam gespielt werden.
- Beim Speichern von neuen Musikstücken werden die zuvor gespeicherten Stücke gelöscht.

Musical Display

- Die verbleibende Kapazität für Speicherung wird als Prozentsatz auf dem Musical Display angezeigt.



- Wenn 0% erscheint und der Fehleralarm ertönt, ist Speicherung nicht möglich.

Speicherung der Registrierung

■ **Speicherung der Registrierung**
Beim Play Sequencer Speichervorgang werden die vor dem Drücken der Taste record vorgenommenen Einstellungen automatisch gespeichert.

■ **Ändern der Registrierung vor dem Spielen**
Wenn die Tasten record und **Play Sequencer** vor dem Spielen blinken, ist keine Änderung oder Hinzufügung möglich. Zur Änderung der Registrierung schalten Sie die Taste FSC ein. Nach dem des Inhalts schalten Sie die Taste FSC wieder aus.

■ **Abrufen der gespeicherten Registrierung**
Schalten Sie die Taste FSC ein und drücken Sie die Taste PS/1 des Manuals. Die gespeicherten Registrierungen werden dann abgerufen.

■ **Änderung der gespeicherten Registrierung**
Um die Registrierung eines bereits in der **Play Sequencer** Taste gespeicherten Musikstücks zu ändern:
1. Nehmen Sie die zu speichernde Registrierung vor.
2. Drücken Sie die Taste record . Die Taste blinkt dann.
3. Drücken Sie die Taste FSC . Die Taste blinkt dann langsam.
4. Drücken Sie die Taste PS/1 des Manuals.

■ **Speichern und Ändern der Registrierung während des Spielens**
Der **Play Sequencer** speichert Registrierungsänderungen der Bedienungspult-Tasten (außer den Schiebereglern, **Play Sequencer** und FSC Tasten).

Automatische Wiedergabe der Speicherung

- Zur Verwendung der gespeicherten Stimmen und Effekte schalten Sie die Taste FSC ein und drücken Sie die Taste P3/1 des Manuals.

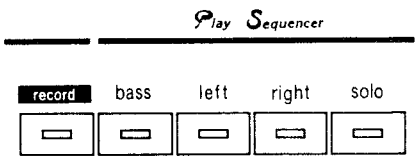
1. Drücken Sie die Taste **Play Sequencer** zum Einschalten.
2. Starten Sie den Rhythmus der automatischen Wiedergabe.
   - Drücken Sie die Taste start/stop zur Wiedergabe eines Musikstücks, das keinen Rhythmus besitzt.

■ **Ensemble-ähnliches Spielen während der manuellen Darbietung**
Während einer automatischen Darbietung können Sie die Tasten im Melodiebereich spielen, uim einen Ensemble-ähnlichen Effekt zu erzeugen. Maximal 8 Noten können erzeugt werden (nur 4 bei Verwendung von Auto Play Chord oder PCC). Wenn mehr gespielt werden, haben die manuell gespielten Noten Vorrang.

Wenn Ihr Modell der SX-K300 ist, lesen Sie bitte auf Seite 42 weiter.

SX-K350/SX-K450

Eine Darbietung kann in 4 separaten Teilen gespeichert werden: **bass**, **left**, **right** und **solo**.
bass .....Speichert bass Klänge.
left .....Speichert Begleitung.
right .....Speichert eine Melodie in der mit dem Orchestral Conductor gewählten Stimme.
Wenn Sie eine solo preset Darbietung in einer **solo** Taste speichern wollen, sollte jede Darbietung, die in der Taste **right** gespeichert werden soll, mit ausgeschalteten Orchestral Conductor **solo presets** gespeichert werden.
solo .....Speichert eine solo presets Darbietung.
Durch automatisches Spielen der in diesen vier Tasten gespeicherten Inhalte kann eine Ensemble-Effekt erzielt werden, als ob Bass, Melodie, Begleitung und Solo gleichzeitig gespielt würden.



- Der als Sonderzubehör erhältliche Memory Pack (SY-P2 oder SY-P3) kann zum Speichern der Darbietung verwendet werden. (Siehe ⑱.)

Zur Speicherung:

Registrierung

Stellen Sie die Stimmen und Effekte des zu speichernden Musikstücks ein.

- Falls eine Einleitung gewünscht ist, schalten Sie die Taste **fill in & intro** ein.
- Wenn die Play Sequencer Speicherung verwendet wird, so wird diese Einstellung automatisch abgespeichert.
- Falls erforderlich, speichern Sie zuvor die Einstellung Program Chord Computer usw.

Separates Speichern der einzelnen Teile (Multiplex-Speicherung)

1. Schalten Sie alle vier Tasten des **Play Sequencer** aus.
2. Drücken Sie die Taste record . Die Taste blinkt dann.
3. Drücken Sie die **Play Sequencer** Taste des Teils, der zuerst gespeichert werden soll. Die Taste blinkt dann langsam.
4. Spielen Sie den zu speichernden Teil.
5. Nach dem Spielen drücken Sie die **Play Sequencer** Taste des Teils, der als nächster gespeichert werden soll. Die Taste blinkt dann langsam.

- Der Rhythmus stoppt automatisch.
- Stellen Sie nun sicher, daß die Taste des zuvor gespeicherten Teils noch leuchtet.
- Statt Schritt 5 kann auch die Taste record zum Ausschalten gedrückt werden. Drücken Sie dann die Taste erneut (die Taste blinkt) und drücken Sie anschließend die **Play Sequencer** Taste des Teils, der als nächster gespeichert werden soll. Die Taste blinkt dann langsam.

6. Durch Drücken der Taste start/stop beginnt die Wiedergabe des zuvor gespeicherten Teils, so daß der nächste Teil hinzugefügt werden kann.

- **Durch Drücken der Taste start/stop kann auch ein Musikstück begonnen werden, das keinen Rhythmus besitzt.**
- Um den Speichervorgang eines Musikstückteils zu beenden, drücken Sie die Taste des Teils, der als nächster gespeichert werden soll. Das Ende der automatishen Wiedergabe braucht nicht abgewartet zu werden. Stoppen Sie in diesem Fall nicht den Rhythmus.

7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um den Speichervorhang für die anderen Tasten des **Play Sequencer** zu beenden.
8. Drücken Sie zum Ausschalten die Taste record .

- Alle Teile können unter Verwendung des gesamten Manuals gespeichert werden.

Speicherung von zwei Teilen zusammen

Bass oder **left** und **right** order **solo** können gleichzeitig zusammen gespeichert werden.

1. Schalten Sie alle vier Tasten des **Play Sequencer** aus.
2. Drücken Sie die Taste record . Die Taste blinkt.
3. Drücken Sie zwei **Play Sequencer** Tasten, die Sie speichern wollen. Die Tasten blinken langsam.
4. Das Manual ist in einen Melodie- und Begleitung-Bereich aufgeteilt. Spielen Sie die beiden Teile gleichzeitig.
5. Drücken Sie nach Beendigung des Spielens die nächsten beiden **Play Sequencer** Tasten, die Sie speichern wollen. Die Tasten blinken langsam.
6. Drücken Sie die Taste start/stop , um die vorher gespeicherten Teile automatisch wiederzugeben, und spielen Sie zu dieser Wiedergabe.
7. Drücken Sie nach dem Spielen zum Ausschalten die Taste record .

- Speichern Sie **bass** und **left** durch Spielen auf dem Begleitung-Bereich und **right** und **solo** durch Spielen auf dem Melodie-Bereich.

- Die Speicherkapazität ist unten angegeben.

	left	right	bass	solo	control
Speicherung in 4 Teilen (Normaler Modus)	140	140	100	100	
Speicherung in nur 2 Teilen (Doppel-Modus)	*280		*200		**10
Speicherung in nur 1 Teil (Vierfach-Modus)	*480				

* Die Anzahl der Töne, die gespeichert werden können, verdoppelt oder vervierfacht sich, wenn nur zwei Teile oder ein Teil verwendet wird, siehe oben.
In diesem Fall muß das folgende Verfahren zur Speicherung verwendet werden.

1. Drücken Sie die Taste record .
2. Drücken Sie die gewünschte **Play Sequencer** Taste.
3. Drücken Sie die Taste FSC .
4. Drücken Sie die weiße Taste [2] (doppelt) oder [4] (vierfach) auf dem Manual.
   - Durch Drücken der weißen Taste [PS/1] kehrt das Display wieder zum ursprünglichen Modus zurück.
5. Drücken Sie zum Ausschalten erneut die Taste FSC .

Beim Speichern mit der Taste **right können auch die Zusatzfunktionen wie Ändern der Klangfarben und Effekte mit abgespeichert werden.

- Zählen der Anzahl der Töne
  Das Anschlagen und Loslassen einer Taste wird als ein Ton gezählt.

- Das Rhythms-Tempo kann bei der Wiedergabe beliebig eingestellt werden. Beim Speichern kann deshalb auch langsam gespielt werden.

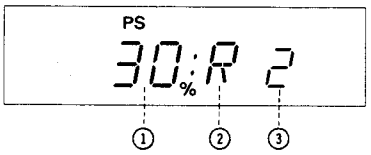
- Beim Speichern von neuen Musikstücken werden die zuvor gespeicherten Stücke gelöscht.

Musical Display

① Die verbleibende Speicherkapazität für den Teil, der gespeichert wird, wird auf dem Musical Display als Prozentsatz angezeigt. Beim gleichzeitigen Speichern in zwei **Play Sequencer** Tasten wird der kleinere der beiden Prozentsätze angezeigt. Wenn 0% erscheint und der Fehleralarm ertönt, ist Speicherung nicht möglich.

② R ...right
L ...left
S ...solo presets
B ...bass

③ 1 ...Normaler Modus
2 ...Doppel-Modus
4 ...Vierfach-Modus
0 ...Dieser Teil kann nicht gespeichert werden.



- Verwenden Sie zum Speichern langer Stücke den als Sonderzubehör erhältlichen Memory Pack (SY-P2 oder SY-P3). (Siehe ⑱.)

Ändern eines zuvor gespeicherten Teils oder Hinzufügen eines Solos

1. Schalten Sie die **Play Sequencer** Taste des Teils ein, der automatisch gespielt werden soll.
2. Drücken Sie die Taste record . Die Taste blinkt dann.
3. Drücken Sie die **Play Sequencer** Taste des Teils, bei dem etwas geändert oder hinzugefügt werden soll. Die Taste blinkt dann langsam.
   - Stellen Sie sicher, daß die Taste des Teils, der automatische gespielt werden soll, noch leuchtet.
4. Durch Drücken der Taste start/stop beginnt automatisch die Wiedergabe des gespeicherten Teisls, der geändert oder zu dem etwas hinzugefügt werden kann.
   - Durch Drücken Taste start/stop kann auch mit einem Musikstück begonnen werden, das keinen Rhythmus besitzt.
5. Nach dem Spielen drücken Sie zum Ausschalten die Taste record .

Speicherung der Registrierung

■ **Speicherung der Registrierung**
Beim Play Sequencer Speichervorgang werden die vor dem Drücken der Taste record vorgenommenen Einstellungen automatisch gespeichert.

■ **Ändern der Registrierung vor dem Spielen**
Wenn die Tasten record und **Play Sequencer** vor dem Spielen blinken, ist keine Änderung oder Hinzufügung möglich. Zur Änderung der Registrierung schalten Sie die Taste FSC ein. Nach dem des Inhalts schalten Sie die Taste FSC wieder aus.

■ **Abrufen der gespeicherten Registrierung**
Schalten Sie die Taste FSC ein und drücken Sie die Taste PS/1 des Manuals. Die gespeicherten Registrierungen werden dann abgerufen.

■ **Änderung der gespeicherten Registrierung**
Um die Registrierung eines bereits auf einer **Play Sequencer** Taste gespeicherten Musikstücks zu ändern:
1. Nehmen Sie die zu speichernde Registrierung vor.
2. Drücken Sie die Taste record. Die Taste blinkt dann.
3. Drücken Sie die Taste FSC. Die Taste blinkt dann langsam.
4. Drücken Sie die Taste PS/1.

■ **Speichern und Ändern der Registrierung während des Spielens**
Die **right** Taste des **Play Sequencer** kann zusammen mit der Registrierungsänderung der Bedienungspult-Tasten (außer den Schiebereglern und den **Play Sequencer** und FSC Tasten gespeichert werden. Diese Information wird zusammen mit der Information des **right** Teils gespeichert.

DEUTSCH

Automatische Wiedergabe der Speicherung

- Zur Verwendung der gespeicherten Stimmen und Effekte schalten Sie die Taste FSC ein und drücken Sie die Taste PS/1 des Manuals.

1. Drücken Sie die Taste **Play Sequencer** zum Einschalten des Teils, der automatisch gespielt werden soll.

- Stellen Sie sicher, daß nur die **Play Sequencer** Taste des Teils leuchtet, der automatisch wiedergegeben werden soll. (Ist die **Play Sequencer** Taste eines anderen Teils eingeschaltet, so erhält man eine falsche Melodie oder der Rhythmus stoppt während des Spiels.)
- Wenn die Taste **solo presets** des Orchestral Conductor während der automatischen Wiedergabe der in der Taste **solo** des **Play Sequencer** gespeicherten Melodie eingeschaltet wird, so sind auch die selbst gespielten Töne zu hören. Dies kann sich nachteilig auf die **solo presets** auswirken.

2. Starten Sie den Rhythmus der automatischen Wiedergabe des gewählten Teils.

- Drücken Sie die Taste start/stop zur Wiedergabe eines Musikstücks, das keinen Rhythmus besitzt.

■ **Ensemble-Darbietung**
- **Left** und **right**
  Sie können auch manuell während der automatischen Wiedergabe der Begleitung- und Melodie-Teile spielen, um einen Ensemble-ähnlichen Effekt zu erzeugen.
- **Solo**
  Dieser Teil ist Mono und ermöglicht nicht das gleichzeitige automatische und manuelle Spielen. Sie können jedoch manuell während der Teile der automatischen Wiedergabe ohne Melodie spielen, wenn **solo presets** des Orchestral Conductor gewählt ist.

Solo Synthesizer Presets

■ Wenn die Taste **Play Sequencer** ausgeschaltet ist:
Ist die Taste **solo presets** des Orchestral Conductor eingeschaltet, so können die **solo presets** durch die **right** Taste des **Play Sequencer** wie bei normalem Spielen verwendet werden.

■ Wenn die Taste **solo** des **Play Sequencer** eingeschaltet ist:
Die solo presets können als unabhängige Melodien verwendet werden.
- In diesem Fall braucht die Taste **solo presets** des Orchestral Conductor nicht eingeschaltet zu werden.
- Wenn die Taste **solo presets** des Orchestral Conductor ebenfalls eingeschaltet wird, so besitzten die manuell gespielten Töne Vorrang.
- Die **solo presets** stehen nicht für die **right** Taste des **Play Sequencer** zur Verfügung.

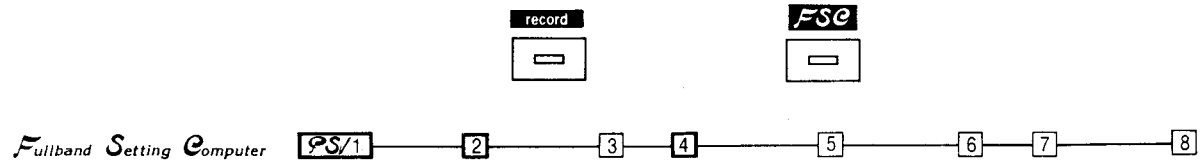
Spielen der programmierten Stücke (PS demo)

In den Tasten 9 bis 16 sind acht Stücke gespeichert und können automtaisch wiedergegeben werden. (Siehe ⓘ.)

⑰ Fullband Setting Computer

Der Fullband Setting Computer dient zum Registrieren von Stimmen, Effekten und Rhythmuskombinationen. Der Computer ermöglicht außerdem, die zum Spielen eines Musikstücks notwendigen Informationen (Speicherung des Program Chord Computer) abzuspeichern. Der Speicherhalt kann beliebig zu einem späteren Zeitpunkt abgerufen werden.

- Ein Stück einschließlich des **Play Sequencer** und die Registrationen für 7 Stücke können im Speicher des Keyboards gespeichert werden.
- Der als Sonderzubehör erhältliche **memory pack** (SY-P2 oder SY-P3) kann zum Speichern der Darbietung verwendet werden (nur möglich mit K350/K450). (Siehe ⑱.)



- Zum Speichern eines Stücks unter Verwendung des Play Sequencer siehe den Abschnitt, in dem der Play Sequencer beschrieben wird.

Speicherung

1. Speichern Sie die erforderlichen Funktionen (z.B. Program Chord Computer).
2. Stellen Sie Stimmen, Effekte und Rhythmen am Anfang des Musikstücks ein.
- Wenn Sie ein Intro wünschen, drücken Sie die Taste **fill in & intro** nach dem Stoppen des Rhythmus.

Nun können die obigen Inhalte abgespeichert werden.

3. Drücken Sie zuerst die Taste record und dann die Taste FSC.
4. Drücken Sie innerhalb 5 Sekunden eine Taste zwischen 2 und 8 des Manuals. Durch Drücken einer dieser Tasten wird die Spur festgelegt, auf der die Speicherung erfolgt.
- Drücken Sie Taste PS/1 auf dem Manual zum Speichern mit dem Inhalt des Play Sequencers.

In gleicher Weise können Sie auf den anderen Spuren andere Musikstücke speichern.
- Bei Durchführung der obigen Schritte 1 bis 4 wird der Inhalt des Speichers gelöscht und das neue Musikstück gespeichert.

Abrufen der Speicherung auf dem Manual

1. Drücken Sie die Taste FSC.
2. Wählen Sie mit den Tasten des Manuals das Musikstück, das wiedergegeben werden soll. Die Stimmen und Effekte, die am Anfang des Sückes verwendet wurden, werden durch Aufleuchten der betreffenden LEDs angezeigt.
- Gleichzeitig werden auch die Speicherinhalte des Program Chord Computer usw. automatisch eingestellt.

HINWEIS: Während des Abspielens der programmierten Stücke können Sie Registrierung und Effekte nach Belieben ändern. Der musikalische Inhalt der Programme kann jedoch nicht geändert werden.

Musical Display

Die mit dem Manual gewählte Fullband Setting Computer Nummer wird nur angezeigt, wenn die Taste FSC eingeschaltet ist.

- Err wird angezeigt, wenn das Keyboard falsch bedient wird, wenn beispielsweise versucht wird, Daten in FSC 9 ~ 16 (PSdemo) zu speichern.
- Wenn der als Sonderzubehör erhältliche Memory Pack verwendet wird, wird auch der Typ des Memory Pack angezeigt. (nur K350/K450)

SY-P2... P2 SY-P3... P3

⑱ Sonderzubehör Memory Pack (Speichereinheit) (SY-P2 oder SY-P3) (nur für K350/K450)

- Beim Modell K350/K450 können die Inhalte des **Play Sequencer** oder des Fullband Setting Computer gespeichert werden.
- Durch Umschalten des **mode selector** auf dem Memory pack ist Speicherung in einer der beiden Betriebsarten möglich.

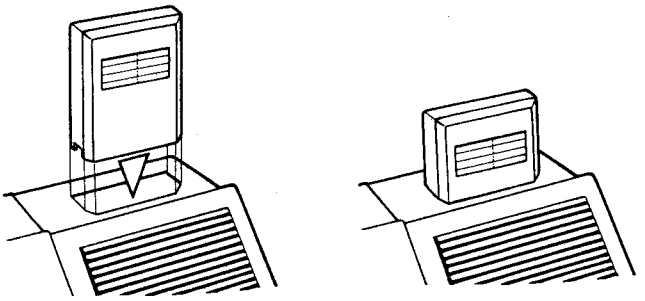
mode selector
FSC ◧ PS
off ◧ on
memory protector

Modus	Speicherinhalt
FSC-Modus FSC ◧ PS	Ein Stück mit dem **Play Sequencer** und Registrationen für 7 Stücke
PS-Modus FSC ◧ PS	Ein langes Stück mit dem **Play Sequencer**

- Beim Speichern von neuen Musikstücken werden die zuvor im Memory pack gespeicherten Stücke gelöscht. Um die bereits gespeicherten Musikstücke vor Löschen zu schützen, stellen Sie den Schalter **memory protector** auf **off**.

Bedienung für Speicherung

1. Einen Memory Pack mit dem Schalter **memory protector** in der Position **off** in den Einschub oben rechts auf dem Keyboard einsetzen.
2. Das Spiel im Play Sequencer (siehe ⑯) oder Fullband Setting Computer (siehe ⑰) speichern.



Den Memory pack fest einsetzen.

Bedienung für Wiedergabe

1. Den Memory Pack mit der Speicherung einsetzen.
2. Die vorige Bedienung für Verwendung des Play Sequencer und/oder Fullband Setting Computer durchführen.

- Wenn der Memory Pack eingesetzt ist, hat der Ihnalt des Memory Pack Vorrang vor dem Inhalt des Speichers des Keyboards.
- Die PS demo in den Tasten 9 bis 16 kann unabhängig davon, ob der Memory Pack eingesetzt ist, automatisch wiedergegeben werden.
- Programme, die auf anderen Modellen im memory pack gespeichert wurden, können nicht auf diesem Modell wiedergegeben werden.

- Die Speicherkapazität ist unten angegeben.

		SY-P2					SY-P3				
		left	right	bass	solo	Steuerung	left	right	bass	solo	Steuerung
FSC mode	Speicherung in 4 Teilen (Normaler-Modus)	180	180	140	140	20	450	450	350	350	40
	Speicherung in nur 2 Teilen (Doppel-Modus)	360		280			900		700		
	Speicherung in nur 1 Teil (Vierfach-Modus)	640					1600				
PS mode	Speicherung in 4 Teilen (Normaler-Modus)	250	250	200	200	20	550	550	400	400	40
	Speicherung in nur 2 Teilen (Doppel-Modus)	500		400			1100		800		
	Speicherung in nur 1 Teil (Vierfach-Modus)	900					1900				

DEUTSCH

Vorkehrungen bei Verwendung der Speichereinheit

1. Das Memory Pack besitzt elektronische Bauteile wie z.B. integrierte Schaltkreise. Lassen Sie es deschalb nicht fallen und schützen Sie es vor Stößen.
2. Berühren Sie die Anschlüsse nicht.
3. Versuchen Sie niemals die Speichereinheit auseinanderzunehmen.
4. Schützen Sie die Speichereinheit vor extremen Temperatuuren und vor Feuchtigkeit.

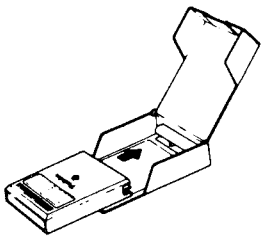
- Wenn die eingebaute Batterie der Speichereinheit leer ist, wird der Speicherinhalt gelöscht.

■ Dieser Memory pack ermöglicht Speichern Ihres Spiels in der **PS**- oder **FSC** -Betriebsart.

■ Der gespeicherte Inhalt muß in der gleichen Betriebsart, in der er gespeichert wurde, wiedergegeben werden.

- Wird die andere Betriebsart verwendet, kann entweder der gespeicherte Inhalt nicht wiedergegeben werden oder die Orgel arbeitet eventuell nicht ordnungsgemäß.
  Wenn die Keyboard nicht ordnungsgemäß arbeitet:
  1. Drücken Sie zum Einschalten die Taste FSC .
  2. Drücken Sie die **initial**-Taste des unteren Manuals.

■ **Schutzhülle**
Um Beeinflussungen durch statische Aufladung oder Staub zu vermeiden, bewahren Sie die Speichereinheit bei Nichtverwendung stets in der Schutzhülle auf.



DEUTSCH

⑲ Zubehör und Anschlüsse

Auf dieser Seite finden Sie das zu Ihrem Instrument lieferbare Zubehör. Damit können Sie Ihr Technics Instrument vielseitiger verwenden und noch mehr Freude daran haben.

Auch werden die verschiedenen Anschlußmöglichkeiten an der Rückwand illustriert.

Tune
Während einer gemeinsamen Darbietung mit anderen Instrumenten kann eine Feinabstimmung der Tonhöhe mit diesem Regler durchgeführt werden.

Pedal in
Exp
Der als Zubehör lieferbare Schweller ermöglicht Ihnen die Regelung der Lautstärke sämtlicher Stimmen des Instruments mit dem Fuß während des Spiels, damit Sie die Hände frei haben.

Sustain/program
- **Sustain on, techni-chord, start/stop** und **fill in & intro** können durch das als Sonderzubehör erhältliche Pedal SZ-P1 geregelt werden.
- Die zu regelnde Funktion wird nach dem folgenden Verfahren gewählt.
  1. Das Pedal an die Anschlußbuchse sustain/program des Keyboards anschließen.
  2. Die Taste record drücken.
  3. Das Pedal betätigen.
  4. Die Tasten für die vier Funktionen blinken langsam. Drücken Sie die Taste für die gewünschte Funktion.
- Im **initial** Modus ist die Funktion **sustain on** gespeichert.

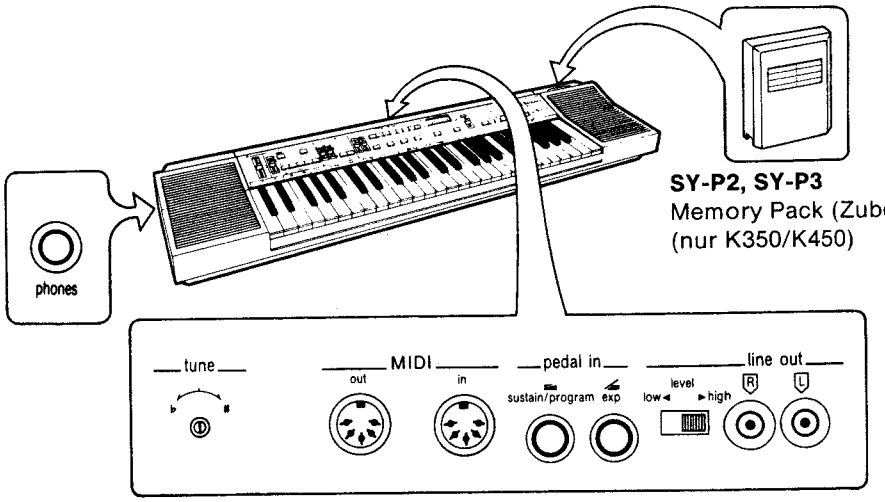
Line Out
Wenn an diesen Anschluß ein kräftiger Verstärker angeschlossen wird, können Sie Ihr Instrument mit hohem Lautstärkepegel wiedergeben.

Level (high/low)
Mit dem Schalter "level (**high/low**)" ist es möglich, den Ausgangspegel dem verwendeten Verstärker anzupassen.

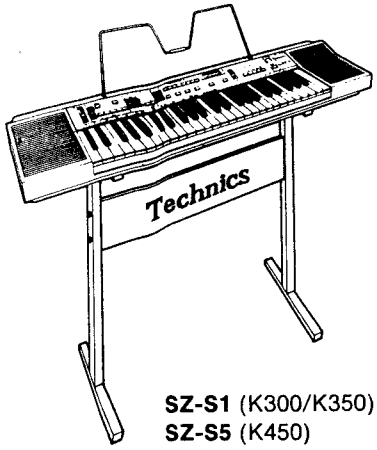
Phones
Hier kann ein Kopfhörer angeschlossen werden, so daß Sie üben können, ohne Ihre Umgebung zu stören oder selbst gestört zu werden. Beim Anschluß eines Kopfhörers wird das eingebaute Lautsprechersystem automatisch abgeschaltet, und das Instrument kann nur über Kopfhörer gehört werden.

DEUTSCH

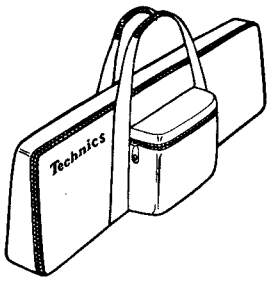
EAH-01
Kopfhörer (Zubehör)



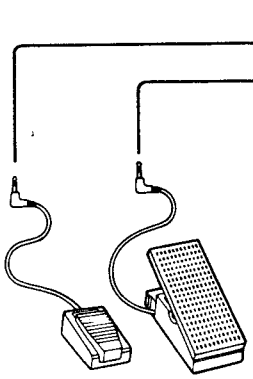
SY-P2, SY-P3
Memory Pack (Zubehör)
(nur K350/K450)



SZ-S1 (K300/K350)
SZ-S5 (K450)
Ständer (Zubehör)

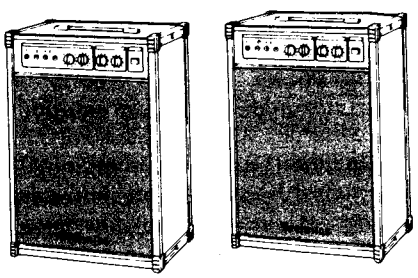


SZ-B4 (K300/K350)
SZ-B5 (K450)
Fragetasche (Zubehör)



SZ-P1
Pedal
(Zubehör)

SZ-E1
Schweller
(Zubehör)



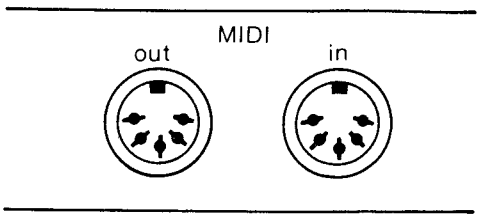
SY-T15

SY-T15
Keyboard-Verstärker
(Zubehör)

⑳ MIDI-Anschlüsse

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist eine neue Industrienorm für den Anschluß zwischen verschiedenen elektronischen Geräten, beispielswiese Synthesizer und personal Computer. Mit diesem Anschluß sind Übertragung und Empfang von Daten zwischen dem Technics Keyboard und anderen Geräten möglich, die über MIDI-Anschlüsse verfügen.

in: Anschluß zum Empfang von Daten von einem externen Gerät.
out: Anschluß zur Datenübertragung vom keyboard zu einem externen Gerät.



- Verwenden Sie zum Herstellen dieser Anschlüsse ein MIDI (5-poliges DIN) Kabel (kürzer als 15 m).

■ Die folgenden Daten können empfangen werden.

[Schließen Sie den **in**-Anschluß des Keyboards an den **out**-Anschluß des externen Gerätes an.]

- **Manual-Ein/Aus-Daten des externen Geräts**
  Der Klang dieses Instruments kann durch Spielen des externen Geräts gehört werden.
- **Tone-Daten**
  Die Klangfarbe für dieses Instrument kann durch Bedienung des externen Geräts gewählt werden.
- **MIDI Clock Signal**
  Das Keyboard kann mit dem Taktgeber des externen Gerätes synchronisiert werden (Clock **MIDI**-Betriebsart).
- **Effekt-Daten, Sustain-Daten**
  Die Funktionen **effect** und **sustain** für dieses Instrument können durch Bedienung des externen Geräts gesteuert werden.
- **Start/Stop Daten**
  Das Keyboard kann über das externe Gerät gestartet und gestoppt werden.
- **FSC-Nummer (beim Laden)**
  Durch Bedienung des externen Geräts kann der FSC für dieses Instrument gewählt werden.

■ Die folgenden Arten von Daten können übertragen werden.

[Schließen Sie den **out**-Anschluß des Keyboards an den **in**-Anschluß des externen Gerätes an.]

- **Manual-Ein/Aus-Daten**
  Der Klang des externen Geräts kann durch Spielen dieses Instruments gehört werden.
- **Klangfarbe-Daten**
  Die Klangfarbe des externen Geräts kann durch Betätigung der Klangfarben-Tasten dieses Instruments gewählt werden.
- **Internes Taktgebersignal**
  Das externe Gerät kann mit dem Keyboard synchronisiert werden (Clock **int**-Betriebsart).
- **Effekt-Daten, Sustain-Daten**
  Die Funktionen **effect** und **sustain** des externen Geräts können durch Betätigung der Tasten **effect** und **sustain** dieses Instruments geregelt werden.
- **Start/Stop-Daten**
  Das externe Gerät kann über das Keyboard gestartet und gestoppt werden.
- **FSC-Nummer (beim Laden)**
  Das Stück des externen Geräts kann durch Laden des **FSC** für dieses Instrument gewählt werden.

- Einige Geräte können diese Daten nicht empfangen.
- Bei Anschluß an ein Gerät mit Hold-Funktion kann mit der **sustain on**-Taste des Keyboards ein Ton unbegrenzt lange ausgehalten werden.

■ Einstellen der MIDI-Betriebsart

Stellen Sie die MIDI-Betriebsart bei Verwendung von MIDI-Signalen folgendermaßen ein:

- **Grundkanal-Zuordnung**
  Für die **MIDI**-Signale sind Grundkanäle mit den Nummern 1 bis 16 verfügbar. Die Kanäle auf der Übertragungsseite und Empfangsseite müssen übereinstimmen, bevor Daten für manual-Ein/Aus, **tone**, **effect** und **sustain** übertragen und empfangen werden können.
  Bei diesem Keyboard kann für jedes der Teile **bass**, **accomp**, **poly** und **solo** (nur K350/K450) ein Grundkanal zugewiesen werden. Daher muß der erforderliche Grundkanal zugewiesen werden.

- Die **tone**-Daten werden über die entsprechenden Grundkanäle für **accomp**, **poly** und **solo** (K350/K450) übertragen und empfangen, und die Daten für **effect** und **sustain** werden auf dem Grundkanal für poly übertragen und empfangen.

- **Wahl des Taktgebers**
  Wählen Sie den internen Taktgeber (**int** clock), wenn Sie synchron mit dem Taktgeber des Keyboards spielen wollen. Wählen Sie den **MIDI**-Taktgeber, wenn Sie synchron mit dem Taktgeber des externen Gerätes spielen wollen.
- Bei Wahl des **MIDI**-Taktgebers kann der Rhythmus nur dann gestartet werden, wenn der Puls des **MIDI**-Taktgebers von einem externen Gerat empfangen wird.
- **Tone, Effect, Sustain, STart/Stop, FSC-Nummer**
  Es kann eingestellt werden, ob die Daten für diese Funktionen übertragen oder empfangen werden sollen oder nicht.

<Verfahren>

1. Drücken Sie die record -Taste.
2. Drücken Sie die **MIDI set**-Taste.
3. Stellen Sie die erforderliche Betriebsart ein.

■ Bestimmung des grundsätzlichen Kanals

1. Der Teil wechselt mit jedem Drücken der Taste **part select**. Drücken Sie die Taste so oft, bis der gewünschte Teil erreicht ist.
2. Drücken Sie eine der Tasten zwischen 1 und 16 entsprechend des zuweisenden Grundkanals.

- Mehrere Teile können nicht dem gleichen Grundkanal zugewiesen werden. Wenn eine Taste für einen Grundkanal, der bereits zugewiesen wurde, gedrückt wird, ertönt ein Signalton.

■ Clock-Wahl

Wählen Sie den Gewünschten Tektgeber mit den **clock**-Tasten.
Auf den Zustand einstellen, der durch die Tasten mit leuchtenden Anzeige angezeigt wird.

■ Tone, Effect, Sustain, Start/Stop, FSC-Nummer

Für Übertragung oder Empfang von Daten für eine der Tasten die entsprechende Taste einschalten, und zur Unterbindung der Übertragung oder des Empfangs von Daten für die Tasten die entsprechenden Tasten ausschalten.

4. Schalten Sie die record -Taste durch erneutes Drücken aus.

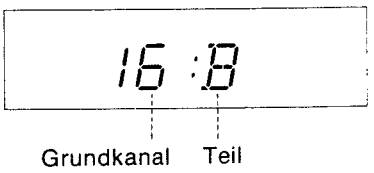
- Wenn dieses Instrument aus- und dann wieder eingeschaltet wird, ist der Taktgeber auf den internen Modus (**int**) eingestellt. Alle Informationen mit Ausnahme von **clock** bleiben unverändert wie vor Ausschalten des Instruments.

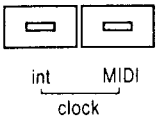
Weitere Informationen über MIDI-Daten usw finden sich am Ende dieser Anleitung im Abschnitt "Implementation Chart" und "Data Format".

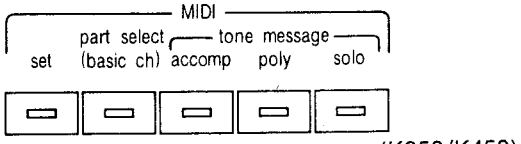
Musical Display

- Auf dem Musical Display wird der Teil und der Grundkanal angezeigt.

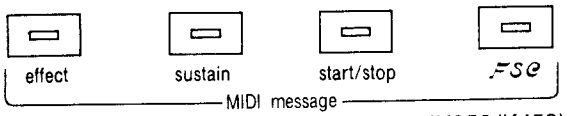
B ...bass P ...poly
A ...accomp S ...solo







(K350/K450)



(K350/K450)

DEUTSCH

㉑ Störungsüberprüfungen

Gehen Sie bei Problemen zunächst die folgende Liste durch.
Oft handelt es sich lediglich um eine Fehlbedienung und keine technische Störung der Orgel.

Störung	Abhilfe
Die Begleitung oder Melodie kann nicht im split Modus gespielt werden (K350/K450).	Beim K350 kann die split-Position frei eingestellt werden. Aber wenn sie zu weit nach rechts oder links eingestellt wurde, kann die Begleitung bzw. Melodie nicht gespielt werden. Wenn dies vorkommt, muß die split-Position weiter zur Mitte hin eingestellt werden. (Siehe ③.)
Der Rhythmus beginnt nicht oder es ist kein Rhythmus zu hören.	•Wenn auf der Taste PCC keine Akkorde gespeichert sind, so beginnt der Rhythmus nicht beim Einschalten der Taste. Drücken Sie die Taste **cancel**. •Der Rhythmus beginnt nicht für Stücke, die keinen Rhythmus verwenden, wenn die Taste des gespeicherten Play Sequencer eingeschaltet ist.
Der Rhythmus beginnt nicht, wenn die start/stop -Taste gedrückt wird. (Auf der Tempoanzeige auf dem Musical Display erscheint "♩ =---.)	Wenn die clock-Betriebsart auf MIDI gestellt ist und kein MIDI-Taktgebersignal von einem externen Instrument empfangen wird, startet die Rhythmusbegleitung nicht. Stellen Sie die clock-Betriebsart auf Position in ein. (Siehe ⑳.)
Synchro Start funktioniert nicht.	**Synchro Start** funktioniert nur, wenn die Tasten im Begleitungs-Abschnitt gedrückt werden. Wenn bei Wiedergabe des Program Chord Computer oder beim Speichern in einer oder in sowohl der **right** und der **solo** Taste des Play Sequencer die Taste **cancel** eingeschaltet und die Taste **split accomp** ausgeschaltet ist, spielen alle Tasten nur den Melodieteil, und synchro Start funktioniert nicht.
Die Einstellungen von Program Chord Computer, Fullband Setting Computer usw. können nicht gespeichert werden.	Nach Drücken der Taste record drücken Sie die erforderlichen Tasten innerhalb 5 Sekunden. Die Taste record wird nach 5 Sekunden ausgeschaltet, und es ist kein Speichern mehr möglich. Drücken Sie die Taste record dann erneut.
Mit dem Program Chord Computer ist kein Speichern möglich.	•Überprüfen Sie, ob die Taste PCC langsam blinkt. Durch Drücken der Taste **one finger** oder **fingered** wird die Taste record ausgeschaltet, und ein Speichervorgang ist nicht mehr möglich. •Nehmen Sie die linke Hand (Akkorde) erst von den Tasten, wenn die Taktarttasten (, , und) gedrückt sind.
Die gespeicherte Registrierung wird nicht erhalten, wenn die Darbietung bei eingeschalter Play Sequencer Taste gestartet wird.	Zum Erhalten dr gespeicherten Registrierung schalten Sie die Taste FSC ein und drücken Sie die Taste PS/1 des unteren Manuals.
Bei automatischer Darbietung erhält man die gespeicherte Einleitung nicht.	•Geben Sie den Anfang des Musikstücks beispielsweise die Einleitung vor dem Einschalten der Taste record ein. •Um eine Einleitung eingeben zu können, nachdem die Taste record und die Taste des Play Sequencer blinkt, schalten Sie zunächst die Taste FSC ein. Schalten Sie danach die Taste FSC wieder aus.
Es ist keine Eingabe möglich, obwohl die Taste record und die Taste des Play Sequencer langsam blinken.	•Bei eingeschalteter Taste FSC ist keine Speicherung möglich. Schalten Sie die Taste vor dem Spielen aus. •Wenn eine Taste des Play Sequencer leuchtet, drücken Sie die Taste start/stop für automatische Wiedergabe des gespeicherten Teils. Es kann dann ein anderer Teil gespeichert werden. (K350/K450)
Schnelle Rhythmen verlangsamen sich bei Verwendung des Play Sequencer.	Dies geschieht, wenn zuviele Töne gleichzeitig gespielt werden. Verringern Sie das Tempo (auf ca. ♩ = 250) oder spielen Sie weniger Töne gleichzeitig.
Das Gehäuse werden warm.	Diese Erwärmung rührt von dem im Technics-Keyboard eingebauten Netzteil her und stellt kein Problem dar.
Die Tasten, Manuale usw. arbeiten nicht richtig.	•Schalten Sie die Taste FSC durch Drücken ein und drücken Sie dann die Taste **initial**. •Wenn die Tasten, Manuale usw. dann immer noch nicht einwandrei arbeiten, schalten den Netzschalter einmal aus und wieder ein.

DEUTSCH

㉒ Hinweise für die richtige Verwendung

Aufstellung

1. **Ein gut-ventilierter Platz.**
   Achten Sie darauf, daß das Instrument immer so aufgestellt wird, daß die Ventilationsöffnungen an der Rückseite nicht durch Gegenstände (z. B. Vorhänge usw.) verdeckt werden.
2. **Nicht in der direkten Sonne, nicht in unmittelbarer Nähe von Heizköpern u.ä.**
3. **Ein Platz wo das Instrument weder Feuchte noch Staub oder Vibrationen ausgesetzt ist.**

Netzanschluß

1. **Achten Sie darauf, daß die am Instrument eingestellte Netzspannung mit der Netzspannung an der Steckdose übereinstimmt.**
2. **Das Instrument darf nicht an Gleichstrom angeschlossen werden.**

Das Netzkabel

1. **Berühren Sie das Netzkabel oder den Netzstecker nie mit feuchten Händern.**
2. **Ziehen Sie nicht am Netzkabel.**

DEUTSCH

Gegenstände aus Metall, die in das Instrument geraten, können Kurzschluß oder Schaden verursachen.

Achten Sie darauf, daß keine Gegenstände aus Metall in das Instrument gelangen.
Wenn Gegenstände wie Stecknadeln, Briefklammern, Haarklammern, Münzen oder ähnliches in das Instrument geraten, kann das zu Schaden oder Kurzschlüssen führen.

Achten Sie dabei besonders auf Kinder die am Instrument herumspielen. Warnen Sie die Kinder davor, etwas in das Instrument hineinzustecken.
Wenn trotzdem ein solcher Gegenstand in das Instrument geraten ist, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose und nehmen Sie Kontakt auf mit Ihrem Händler.

Wenn Wasser in das Instrument gerät . . .

Sollte durch irgendeine Ursache Wasser oder eine andere Flüssigkeit in das Instrument geraten sein, ziehen Sie sofort den Stecker aus der Steckdose und nehmen Sie Kontakt mit Ihrem Händler auf. Wasser im Instrument kann zu größeren Schäden oder zu einem gefährlichen Kurzschluß führen.

In diesem Zusammenhang sei darauf hingewiesen, daß Blumenvasen und andere Behälter mit Flüssigkeiten nicht auf das Instrument gestellt werden sollten.

Wenn das Instrument nicht einwandfrei arbeitet . . .

Wenn das Instrument plötzlich keinen Ton mehr von sich gibt, oder irgend etwas nicht normal funktioniert, schalten Sie es sofort aus und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Nehmen Sie Kontakt mit Ihrem Händler auf.

Schalten Sie das Instrument sofort aus. Wenn Sie das nicht machen, kann der Schaden unter Umständen pröβer werden und sogar andere und schlimmere Folgen nach sich ziehen.

Noch ein Wort über das Netzkabel . . .

Wenn das Netzkabel defekt ist, oder der Stecker keinen richtigen Kontakt macht, kann das Kurzschlüsse oder Feuer verursachen. Benutzen Sie NIE ein elektrisches Gerät mit einem defekten Netzkabel. Das Netzkabel soll übrigens nie zu stark gebogen oder verknotet werden. Lassen Sie das Netzkabel nur von einem Fachmann verlängern.

Berühren Sie nicht die Innenseite des Keyboards.

An bestimmten Stellen in der Innenseite des Instruments liegt die volle Netzspannung an. Versuchen Sie nie die oberen oder die hinteren Abdeckungen des Instruments selbst zu entfernen, und berühren Sie die Teile im Inneren nie mit der Hand oder mit Werkzeugen.

Überlassen Sie einem qualifizierten Fachmann die Inspektion der Innenseite des Instruments oder das Auswechseln der Sicherungen, wenn das erforderlich sein sollte. Probieren Sie nicht es selbst zu machen.

REPARATUREN DÜRFEN NUR VOM HÄNDLER ODER VON QUALIFIZIERTEN FACHLEUTEN AUSGEFÜHRT WERDEN.

Wartung

Die nachstehenden Hinweise mögen dazu beitragen, daß Ihr Instrument sich immer in gutem Zustand befindet:

- Schalten Sie das Instrument nach dem Spielen immer aus, und schalten Sie es nicht schnell hintereinander ein und aus, da hierdurch bestimmte elektronische Bauelemente einer sehr großen Belastung ausgesetzt werden.
- Um die Tasten und Registerwippen zu reinigen, verwenden Sie am besten ein sauberes, leicht angefeuchtetes Tuch. Polieren Sie mit einem weichen trockenen Tuch nach. Sie können ein Poliermittel verwenden, vermeiden Sie aber Verdünnungsmittel oder Reinigungs- und Poliermittel auf chemischer Basis.
- Das Gehäuse sollte ab und zu mit einem wachshaltigen Poliermittel behandelt werden. Meistens wird aber das Abreiben mit einem weichen Tuch genügen.